LODOSS Magazine

Serie III

8 Novembre

Anno IV
Novembre
8
5000 lire-mensile

In questo numero:

NEWS REVIEWS

D.ZONE

ANIME MITO

Recensioni:

- Harlock Saga
- Lupin DVD
- Pokémon DVD
- Excel Saga
- Gundam 0079
- Il Vampiro che ride
- Kimba
- La Principessa Zaffiro

DOSSIER

STUDIamO il GAINAX

GUNBUSTER - EVANGELION - OTAKU NO VIDEO - HONNEAMISE E MOLTI ALTRI

Honneamise no Tsubasa © Studio Gainax, Honneamise Committe
Fushigi no Umi no Nadia © Studio Gainax
Jungle taitei © Tezuka Pro, Comic Art
Lupin Sansei © Monkey Punch, TMS

LODOSS Staff

LODOSS 39- III serie n° 8
Pubblicazione mensile
Aut.442 del 12-4-1995 presso il Tribunale di Pavia

Editore:
Rock'N'Comics Via C.Battisti 80, Pavia

Direttore responsabile:
Renzo Basora

Direttore editoriale:
Dario Vallati

Redazione:
Andrea Destro
Cristian Giorgi
Alessio Lotito
Fabrizio Francato
Alessandro Caputo
Marco Montericcio

Direttrice Marketing:
Stefania Gizzi

Per la pubblicita':
ROCK 'N'COMICS
tel.0382-538274

Redazione:
LODOSSmagazine via C. Battisti 80, 27100 Pavia,
tel.0382/538274
www.rockncomics.it
E-Mail: rockncomics@yahoo.it

Fotolito:
Typecolor, Milano

Stampa:
Eurostampa, Milano

Sommario

2 CREDITS
3 EDITORIALE
4 RNC Newsletter di Brix
6 ANTEPRIMA LUNA
a cura di Elena De' Grimani

7 D-ZONE
8 News Japan - CG
Saint Seya Best Coll. - AC
9 ModeLing & Vinile - AD
10 DVD Gundam Wing - AD
11 DVD Lupin e Pokèmon - FF

13 ANIMATION FANDOM
Hotline
16 AF: Oh, My Goddess - AC
18 AF: NieA_7 - AD
20 AF: Harlock Saga - CG
22 AF: Excel Saga - AD
23 AF: Principessa Zaffiro - CG
24 AF: Dragonball GT - AD

25 Schede di LODOSS
29 DOSSIER Gainax - CG
37 MANHWA - Feel 100%
di Marco Montericcio
39 Anime Mito Blue Noah
a cura di Andrea Destro

43 MANGADOM
Manga: Ai Ga Tomaranai AD
Gundam 0079 - AD
Il vampiro che ride - AD

Anime: è la contrazione del termine "animation".
Character Designer: è colui che si occupa materialmente della realizzazione dei cells d'animazioni, delle immagini principali di ogni scena, ed è anche l'addetto al design dei personaggi principali e secondari.
Cell: un cell è un fotogramma di un cartone animato e corrisponde alla più piccola frazione di un anime.
Intercalatori: essi sono dei designers di bassa caratura che si occupano di disegnare i cell di passaggio che collegano quelli principali disegnati dal character designer o dai suoi assistenti più diretti.
Manhwa: in Giappone abbiamo i Manga, mentre ad Hong Kong ci sono i Manhwa. Sono il corrispettivo dei fumetti dagli occhi a mandorla.
SD: contrazione del termine Super Deformed, utilizzato per distinguere quei personaggini irreali e buffi che vengono utilizzati per fare ridere e divertire gli appassionati. Solitamente capita negli anime che i personaggi principali assumano strane pose e varino di dimensioni diventando le caricature buffe di sè stessi
Storyboard: quando vi pensa alla storia di un anime si prepara un libro in cui il regista stesso disegna per sommi capi i momenti salienti dell'anime.

Riscoprire l'America...

Tempo addietro lessi un pezzo, un articolo riguardante l'archeologia misteriosa e la connessione tra il mondo dei massoni e la cultura americana; in quelle righe, nelle quali l'autore spaziava ampiamente tra mitologia e storia, tra credenze religiose e strani aneddoti biblici, trovai un'affermazione che mi stupì per la sua devastante ovvietà... Che l'America non fu mai "scoperta" (come noi lo intendiamo)! La scoprimmo NOI, ma lei c'era già da milioni e milioni di anni. Sconcertante nella sua semplicità ma basilare oggi, questa affermazione riveste una grande importanza ed assume le sembianze di una mezza profezia perché la verità, a ben guardare, è che le cose NON cambiano, sebbene l'uomo continui a scoprire; che il mondo non muta sotto i nostri occhi: siamo solo NOI che ci avviciniamo sempre di più alla comprensione del tutto, di come esso gira...e per questo esso ci appare giorno dopo giorno diverso. Parliamo di universi a noi più affini, però, magari intavolando una breve discussione sui **Cavalieri dello Zodiaco:** un mito negli anni Ottanta, un ricordo nei Novanta... ed una bomba, invece, che come una meteora TORNA -viene riscoperta- nei primi anni di questo nuovo millennio. Quali sono i meccanismi che regolano il mercato televisivo ed editoriale? Non saprei; ma quello che so è che proprio quei meccanismi sono gli stessi che tanti anni fa proibirono alla Mediaset di trasmettere quella mitica serie sulle antenne nazionali relegandola alle piccole emittenti private -sorte toccata anche a Ken, non dimentichiamolo- e che oggi, invece ce la ripropongono in tutto il suo splendore quasi fosse una NUOVA SERIE, come se il passato non esistesse... Quasi come se al di là del mare non fosse mai andato nessuno, e l'America fosse là... tutta per noi da esplorare, saccheggiare, depredare e colonizzare.
Come gli incauti pionieri sfidanti le intemperie e le traversate oceaniche, ogni giorno ci avviciniamo increduli al TV e ci mettiamo nei panni di quei ragazzini di 12 anni che i "cava" non sapevano nemmeno cosa fossero mentre li osservano lanciare i loro mirabolanti attacchi alla velocità del suono. Per loro in quel TV c'è una nuova "America" da colonizzare... Fortunatamente per loro quando arriveranno al di la del mare ci saremo noi ad aspettarli...Speriamo però di non fare la fine degli indiani!!!!

ABBONAMENTI
Ricordiamo ai lettori che adesso e' possibile effettuare abbonamenti postali per ricevere comodamente a casa Lodoss Magazine.

CATALOGO
Attenzione, vi informiamo che il catalogo di vendita per corrispondenza ora viene spedito gratuitamente a casa a chi ne facesse richiesta.

Per aderire alle nuove iniziative RnC telefonate allo: 0382-538274, oppure inviate una e-mail: rockncomics@yahoo.it

Rock'N'Comics World

Ecco il nostro sito internet, a partire da oggi più presente e più collegato alla rivista che tenete tra le mani al fine di dare vita, prossimamente, ad un giornale che non sia solo informazione su carta, ma che possa avere anche una propria voce in rete. Presto troverete on line un servizio di aggiornamenti impeccabile ed una vastissima mole di nuovo materiale, per ora, comunque, esso può essere visitato e ben rapinato della vastissima mole di immagini che già contiene. Si va dagli hentai alle cover dei cartoni animati.

http://www.rockncomics.it

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Rock'n'Comics
V. Cesare Battisti, 80
27100 PAVIA
Tel e Fax
0382.538274
Presto disponibile il catalogo delle offerte pubblicitarie e delle promozioni. Chiamateci per saperne di più.

ROCK'N'COMICS NEWSLETTER

Inauguriamo in questo quarantanovesimo numero di LODOSSmagazine una nuova rubrica che si chiama, come potete vedere *Rock'n'Comics Newsletter*. Già nei mesi scorsi vi abbiamo abituati a dei piccoli appuntamenti a doppia pagina riguardanti le nostre future pubblicazioni. Oggi, però, quelle due paginette diventano un appuntamento fisso, soprattutto per due ragioni: in primis perché intendiamo regolarizzare un pochino il nostro sempre piuttosto caotico programma di uscite trimestrali, ed in secundis perché il prossimo anno avrà un' importanza cruciale per la nostra casa editrice e vogliamo affrontarlo al meglio, forti di una esperienza ormai "vecchia" quasi cinquanta numeri. A proposito... Tanti auguri *Lodoss magazine*!!

LUNA - Primo Impatto

E' notizia delle ultime settimane il fatto che il nuovo serial di **Elena De' Grimani**, la popolarissima "icona" nota per *Rigel* e *Tinebra*, e cioè **Luna** sarà una coproduzione tra la **Anatema** e la **RnC**. Buona fortuna all'amica Elena ed un monito a tutti: se da tempo aspettate l'arrivo in Italia di qualcosa di "*davvero*" nuovo e sconvolgente... Allora il vostro turno è arrivato, qualcuno al di là del bancone sta chiamando il vostro numero. (*Pagina seguente*)

Tra le sorprese di RnC alla mostra di Lucca ha fatto la sua comparsa il secondo BOX di FA, che contiene i volumi 4, 5 e 6 della omonima collana enciclopedica. I dati dell'opera sono davvero sconvolgenti: circa *cinquecento pagine*, quasi *duecento serie* analizzate e presentate di cui più di *un terzo praticamente sconosciute* nel nostro Paese, quasi *duemila immagini* delle quali circa metà a colori. Un'opera rara d'animazione "spaziale".

RnC ed i fumetti autoprodotti

Uno dei fronti verso i quali RnC sta puntando maggiormente per il 2001 è quello dei fumetti autoprodotti; in virtù di nuove idee e collaborazioni con nuovi autori siamo in grado di assicurarvi che il prossimo anno ne vedrete davvero delle belle... Anche se avremo modo di parlarne meglio nelle sedici pagine speciali, che allegheremo nel cinquantesimo numero di **LODOSS mag**, oggi anticipo alcune delle prossime produzioni: entro il mese di marzo 2001 vedrà finalmente la luce il primo numero della nuova serie "**Terra delle Ombre**", che godrà di un rinnovato formato e di un diverso costo, **Luna** e **Legend of Arthea**, che attende da qualche mese di essere pubblicato. Per quanto riguarda, invece, **Enya 3**, vedremo... Magari alla fine del 2001...

SPECIAL PIN UP

Luna

Prima di chiudere la redazione vuole congratularsi con **Elena De Grimani** (autrice di "*Rigel*" e "*Tinebra*") per essere stata inserita nelle *nominations* del " Premio Fumo di China" nella categoria "*Miglior disegnatrice esordiente*". E' la prima volta che viene inserito un autore che non disegna in stile "*Bonelli*" o "*Disney*"."

"In bocca al lupo per il premio, Elena!"

Luna © Elena De Grimani, Anatema, Rock'n'Comics

Luna

A cura di Elena De Grimani

LA STORIA

Tutto ha inizio in un freddo mattino di febbraio. Un ragazzo di nome Gabriele, studente alle belle arti di Roma ed appassionato di fotografia, sta scattando delle foto ad alcune vecchie e decorate lapidi nel cimitero del Verano.
Proprio da quelle parti vive una colonia di gatti, custoditi e curati da una vecchia signora della quale nessuno sa il nome……..
Mentre Gabriele finisce il suo giro in cerca di ispirazione, nota una bellissima lapide con la foto di una giovane, morta da alcuni anni.
Su questa tomba riposa un gatto nero e quindi, messa subito mano alla macchina fotografica, il nostro scatta parecchie foto della strana, malinconica situazione.
Dopo aver fatto un paio di carezze all'animale, Gabriele se ne va per la sua strada, tornando verso casa dove lo aspetta un' amica.
Amica che, in realtà, altri non è che la ex ragazza del nostro: Giulia, una biondina dal carattere deciso ma dolce, che sembra non aver ancora superato del tutto la rottura con Gabriele, sebbene si sforzi di accettare il compromesso di un'amicizia con lui.

La giornata prosegue fino ad arrivare alla sera, e mentre Gabriele e Giulia aspettano altri amici che dovrebbero arrivare a momenti, il ragazzo comincia a sviluppare le fotografie nella camera oscura……
Quando tutto il gruppo e' presente all'appello, decidono di uscire per comprare qualcosa da mangiare, e mentre tornano indietro sotto una pioggia battente, Gabriele salva dalle ruote di una macchina una gatta nera.
Non sembrava un'incidente, ma l'impressione era proprio che la gatta stesse volontariamente aspettando in mezzo alla strada qualcuno che le togliesse la vita.
Viene portata a casa dove Davide ed Andrea, amici di Gabriele e laureati in veterinaria, le prestano le prime cure, ma…..proprio in quel momento, i ragazzi danno un'occhiata alle foto scattate da Gabriele quella mattina, e rimangono colpiti dalla straordinaria somiglianza tra la micetta che hanno salvato e quella ripresa nelle foto.

Ma nessuno se ne cura piu' di tanto: I gatti si somigliano un pò tutti, specie quelli neri….e così, mentre il problema cibo si propone nuovamente (la cena era finita sotto le ruote della macchina al posto della gatta!!) Gabriele resta solo nel salone con la gatta in braccio, che dorme con un'espressione triste sul muso.
Una carezza, due carezze ed infine tre……ed ecco comparire Luna!
Ma come diavolo e' possibile???
Una gatta…che diventa una ragazza???

Luna Stories: Una delle figure più particolari del fumetto è LA GATTARA: nulla si sa di lei, se non che la si vede costantemente impegnata a nutrire e curare la colonia felina che vive nel cimitero del Verano.

LUNA(C) Anatema/Rock'n'Comics

Luna © Elena De Grimani, Anatema, Rock'n'Comics

DZONE

In Questo Numero:

NEWS
REVIEWS

DZONE NEWS

MODELING & Vinile

D-ZONE NEWS

Sono due le novità più interessanti in fatto di videogiochi giapponesi, di questo periodo. La prima è "***Aoki Uru combat flight simulator plain & mission module***" (o più semplicemente, "**Aoki Uru CFS 2**"), nato dalle ceneri di "***Blue Uru***", il film mai realizzato della ***Gainax*** che doveva fungere da seguito di "***Honneamise no Tsubasa***". Il gioco è sviluppato per ***Windows 95/98***, e si giova di splendidi modelli 3D di aerei futuristici. Il secondo è "***Zone of the Enders***" (abbreviato in "**Z.O.E.**", ma il titolo definitivo non è ancora stato deciso), che si fregia di essere un robot anime simulator. In realtà non ha nulla a che vedere con i vecchi robot a cui siamo abituati, ma piuttosto alle ultime saghe ambientate nel futuro dell'umanità (come "**Candidate for Goddess**"), presentando anche un meka design decisamente insolito. Il gioco è sviluppato dalla ***Konami*** per la piattaforma ***Playstation 2***.

Saint Seya Best Collection

Saint Seya © Masami Kurumada, Shingo Araki, Toei Animation

Di Alessandro Caputo

CD NEWS REVIEWS

Il CD di cui vi parlo questo mese raccoglie lo avrete già capito dal titolo il meglio delle canzoni dedicate a "***I Cavalieri dello zodiaco***", sia che abbiano fatto da colonna sonora alla serie, sia che siano state presenti in uno dei quattro imperdibili film.

Il disco è lungo circa 70 minuti, e contiene 16 tracce; tutte canzoni, a parte l'ultima strumentale. A comporle e interpretarle sono più gruppi, tra cui i ***Make-Up***, una band che andava piuttosto forte in Giappone negli anni '80 e '90.

Bene o male in questo disco ci muoviamo fra l'hard rock e quel pop tutto giapponese che spadroneggiava nelle colonne sonore delle serie anni '80. Pezzo assolutamente da segnalare è "***Pegasus Fantasy***" (traccia numero 1), sigla della serie e dei primi film; chi ha visto l'anime (ma c'è qualcuno che non l'ha visto?) la ricorderà in sottofondo durante i combattimenti di ***Seiya/Pegasus***. Questa canzone decisamente hard rock è il pezzo portante di tutta la raccolta.

Altra canzone molto interessante è quinta traccia "***Soldier Dream***", che nella serie abbiamo potuto ascoltare nella parte dedicata allo scontro con i cavalieri di ***Poseidon/Nettuno*** (quella che viene comunemente indicata come la terza serie dei "*Cavalieri*"); anche qui ci muoviamo su toni decisamente hard. Non manchino poi i fans di ***Hyoga*** (nella versione italiana ***Crystal, il Cigno***), personaggio molto amato dal pubblico, di ascoltare la traccia numero 11, "***Diamond Dust***" (tradotto in italiano vuol dire "*polvere di diamanti*", non vi ricorda niente?...); questo pezzo non è sicuramente al pari degli altri che ho citato, ma ***Hyoga/Cristal*** è sempre stato il mio cavaliere preferito! La sedicesima e ultima traccia, infine, è un bellissimo slow strumentale: merita di essere sentita.

La veste grafica del CD ed il libretto sono ben curati e pieni di belle immagini a colori (cosa piuttosto rara per un CD musicale); potrete trovare anche tutti i testi delle canzoni (tanto il Giapponese lo sapete tutti, no?).

Tirando le somme, questo CD è vivamente consigliato a tutti, sia per l'importanza della serie a cui è dedicato, sia per la bellezza delle canzoni in sé. Raccogliendo il meglio delle varie colonne sonore dei "*Cavalieri*", poi, è un obbligo per tutti i maniaci dei "***Santi di Athena***".

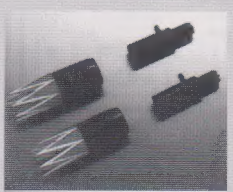
Di Andrea Destro

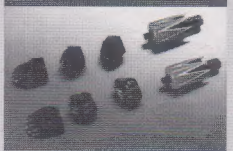
MODELING & Vinile

SOUL OF CHOGOKIN 超合金魂

Ufo Robot Goldrake

Inauguriamo questo mese una nuova rubrica, dedicata al mondo del modellismo (ovviamente, sempre legato ai personaggi di anime e manga made in Japan…).
Il primo numero è dedicato ad un mito intramontabile di ogni appassionato: "***Ufo Robot Grendizer***", meglio conosciuto nel nostro paese come "***Goldrake***". Prodotto dalla ***Bandai*** nel corso dei primi mesi del 2000, appare come un gioiellino di fattura. Infatti è quasi interamente costituito di metallo (praticamente tutto tranne i magli, che possono venire lanciati premendo una levetta). E' alto una ventina di centimetri e all'interno della confezione vi sono lo "***Spacer***", ossia il disco che funge da mezzo di trasporto del robot e il "***Double Spacer***" (nel nostro paese, "**Goldrake 2**"), la navicella pilotata da ***Koji Kabuto*** (**Alcor**, **Ryo**, etc….). La caratteristica più interessante è la possibilità di unire il ***Grendizer*** con gli altri due mezzi, proprio come avviene nell'omonima serie televisiva. Oltre a tutto questo vi è in regalo il ***TFO***, il disco spaziale che viene utilizzato dal pilota del ***Mazinger Z*** (ottima decisione di **Koji**…).





Per spiegare il funzionamento del modellino vi è un libretto esplicativo all'interno della confezione: naturalmente è scritto in giapponese, ma le immagini, a corredo della parte scritta, sono molto ben realizzate e ci fanno comprendere che cosa dobbiamo fare con i relativi pezzi. Nell'opuscolo vi è, anche, una breve descrizione dell'anime e del suo autore, il *Maestro* ***Go Nagai***. A questo dobbiamo aggiungere una scheda tecnica con i dati del ***Grendizer*** (gli stessi scritti nel volume edito dalla **R'n'C**, "**Fenomeno Anime vol. 04**").
Il modellino è un ottimo prodotto, realizzato tenendo conto di ogni particolare, preciso e molto funzionale.
Nonostante il prezzo sia un po' elevato (intorno alle 500.000 lire), l'acquisto è consigliato a tutti gli appassionati dell'anime omonimo perché si tratta di soldi spesi davvero bene.

Ufo Robot Grendizer © Go Nagai, Dynamic Production, Bandai

D ZONE NEWS

Mentre all'estero si godono l'uscita di numerosi ***DVD*** contenenti i loro più amati beniamini, nel nostro paese, solo la ***Yamato Video*** si è mossa già da parecchio tempo, proponendo prima la serie in quattro O.A.V. (raccolti in un unico volume) di "***Kyashan-Il Mito***" e poco dopo la parte iniziale di "***Lupin III***" (ventitre episodi per un totalie di cinque **DVD**). Prossimamente sarà la volta di "***Tecno Ninja Gatchaman***", il remake, in tre episodi, dedicato al gruppo fantascientifico-ninja meglio conosciuto nel nostro paese come il protagonista del cartone "***La Battaglia dei Pianeti***". Mentre la ***Sia-Esploson Video*** sembra essersi di nuovo fermata per qualche tempo, la ***Dynamic Italia*** si appresta a calcare il suolo del mercato dei ***DVD***. Oltre ai titoli comunicati nei mesi passati, è ora la volta di annunciare "***Serial Experiment Lain***", anime che molti di voi conosceranno per la relativa versione in videocassetta pubblicata dalla medesima casa editrice.

Nella pagina: ecco alcuni fotogrammi di Gundam W

Gundam Wing © Sunrise

DVD

A cura di **Andrea Destro**

Gundam Wing

Recentemente in America è scoppiato un'altro fenomeno animato: si tratta di "***Gundam Wing***", una delle ultime serie televisive nipponiche dedicate al *Mobile Suit* più famoso dell'animazione del Paese del Sol Levante. Oltre oceano stanno già uscendo i relativi ***DVD***, ognuno dei quali contiene cinque episodi, per una durata complessiva di circa centoventicinque minuti, e con le seguenti opzioni audio: parlato inglese; parlato giapponese con sottotitoli in inglese. La regione del disco è la 1. La casa di produzione è la ***Bandai*** (questo mese parliamo di tante produzioni della medesima ditta…).

La storia si svolge in quello che viene definito l'universo parallelo al **Gundam modello RX-78** (quello pilotato da *Amuro "Peter" Rey*). Lo spazio è diventato la nuova frontiera dell'umanità. Il problema della sovrappopolazione ha causato il trasferimento di molti cittadini in grandi satelliti orbitanti intorno alla terra, denominati *Side*.

La permanenza di queste stazioni in quella zona è garantita dalla scoperta dei cosidetti "***Lagrange Point***", ossia dei punti situati tra il nostro pianeta e la Luna che formano una sorta di piano virtuale. Con il passare del tempo diventano molte le tensioni che iniziano a crearsi tra i terrestri e gli emigrati spaziali, e per questo motivo assistiamo al realizzarsi di una sanguinosa guerra. In questo terribile quadro si muove ***Heero Yui***, il protagonista della serie ed il pilota del ***Gundam Wing***.

L'anime è piuttosto ben realizzato (voci di corridoio ne danno per certa la sua acquisizione da parte di una ditta del nostro paese) sia dal lato della storia sia da quello delle animazioni vere e proprie. Il ***DVD***, dal costo veramente ridicolo (infatti si aggira intorno ai diciotto dollari), è ottimamente realizzato otto ogni aspetto e merita di essere visto (almeno se non riuscite ad aspettare una sua possibile messa in onda).

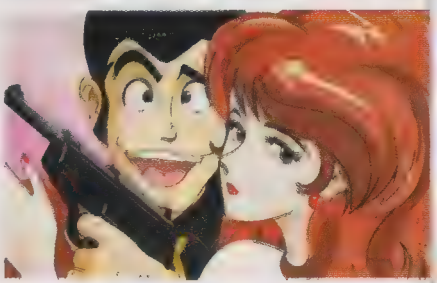
Il mercato tecnologico è da molti anni uno dei più floridi e ricchi "*ambiti*" commerciali; sulla scia del recente successo borsistico newyorkese dell'indice Nasdaq (è del 14 ottobre la notizia di uno dei più strepitosi incrementi della storia, circa il 7,86 %!) facciamo un tuffo anche noi nel magico mondo virtuale dell'home cinema e dell'home entertainment e parliamo di ***DVD***, che oggi rappresentano proprio una delle estreme falangi di questo settore, quello delle nuove tecnologie, più in espansione. Alcuni mesi, a dire il vero quasi un anno fa , inauguravamo questa rubrica di ***Lodoss*** dedicata ai DVD con una anteprima assoluta, e cioè la recensione del nuovissimo "***Lupin III***"... orbene, dopo tanti mesi da quella lontana e fortunata (per noi oltrechè per voi!) occasione, siamo di nuovo qui a parlare con voi di questa serie di dischi, ormai giunta al capolinea con l'uscita del quinto ed ultimo disco.

Fattore di certo più significativo di questa collana è l'estrema qualità della confezione, comprendendo in questa "***classe***" anche la valutazione riguardante la grafica dei menù, le musiche originali inserite a corredo delle schermate introduttive nonché il piccolo libretto interno (cosa rara da trovare in un DVD!) contenente una vera e propria minienciclopedia lupinesca. In effetti il materiale aggiuntivo quasi si spreca in questi dischi, arrivando quasi al paradosso di inserire all'interno dell'ultimo disco "*addirittura*" il trailer con il quale la stessa casa editrice ha pubblicizzato questi dischi l'anno scorso.

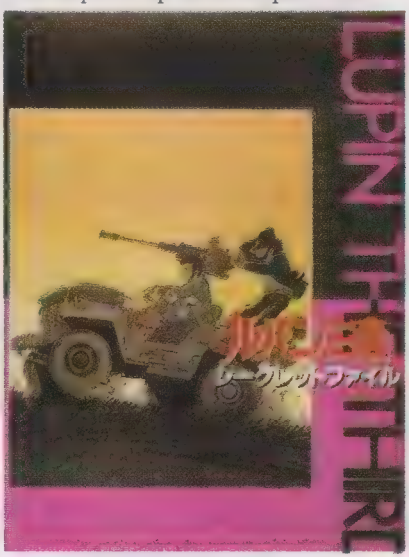
Per il resto i dischi sono tutti da guardare, e con gli occhi che luccicano: la qualità video è estrema, perfetta; infatti i colori sono saturi, limpidi, e il contrasto è netto e preciso sui neri ai margini dei disegni. Anche la qualità audio è decisamente di alto livello, con il basso centrale ed il subwoofer sempre presenti ed attivi come soldati di pattuglia. Durante l'ascolto della traccia posteriore, poi, negli impianti home theater i due satelliti che vengono posizionati alle spalle di chi ascolta funzionano opportunamente, anche se permane un leggero fruscio di fondo, proprio come sono ben impegnati anche i due canali frontali, sinistro e destro, grazie all'interazione dei quali le pallotole di ***Jigen*** ed i mirabolanti fendenti di ***Goemon*** prendono magicamente vita.

Ma la vera chicca di questa collana di ***DVD*** non sono né la qualità della confezione, né la qualità video e nemmeno quella audio... sono quelli che ***Yamato*** ha chiamato "*contributi speciali*". Questi dischi sono davvero ricolmi di materiale, tantochè si potrebbe pensare di avere tra le mani una delle opere più complete sul tema ***LUPIN CON LA GIACCA VERDE***: in ciascun disco è presente un file che approfondisce i personaggi del gruppetto e molti schizzi preparatori, le sigle originali, di aper-

Sopra: Lupin III esce vittorioso da una gara automobilistica, fotogramma tratto da un episodio del primo DVD.



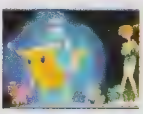
Sopra: Lupin III grande seduttore in un recente episodio speciale edito per le sale.



Pokémon © Nintendo, Game Freak, Warner Bros Kids

Sopra: eccovi alcune immagini del film di Pokémon che attestano l'inesattezza del formato dvd della Warner.

Sotto: vedete un fotogramma del film nei due formati, il primo è un formato 4/3, il secondo è 16:9



tura e di chiusura (di sigle di apertura nell'ultimo disco ce ne sono addirittura quattro, l'ultima delle quali è stata utilizzata anche in Italia per "***Planet O***"!), per di più nell'ultimo disco ci sono anche due interessantissimi inserti: il primo film pilot della serie di "***Lupin III***" in versione widescreen e 4/3… questo spezzone è davvero interessante perché oltre a contenere molte delle immagini che poi sono state utilizzate e rimontate nella sigla definitiva dell'anime è stato disegnato con un character design molto simile a quello originali di ***Monkey Punch***.

Se dal canto suo la ***Yamato*** si fa apprezzare con un edizione assolutamente all'altezza, la **Warner**, invece, non si spinge a tanto con il suo ultimo prodotto, "***Pokemon-The Movie***". Come da copione il mondo intero anche stavolta corre il rischio di fare una bruttissima fine per mano di un incredibile personaggio, Mewtwo, clone di un leggendario Pokémon che si credeva estinto. Mewtwo vuole vivere la propria esistenza libero, e per ottenere questo si libera dapprima dei suoi creatori, alcuni scienziati, e successivamente, di Giovanni (?!?), Colui che aveva commissionato la sua creazione. Inutile dire che tutto il film (o quasi) si svolge su di una misteriosa isola dove Mewtwo indice un torneo (un po' come fa Cell, nel Cell Game) al quale possono partecipare solo i più forti allenatori di Pokémon.
Misterioso carismatico (ha una voce davvero inquietante), Mewtwo incarna i dubbi dell'uomo di oggi e cerca, per questo, di risolverne i problemi alla radice. Il messaggio del film è che tutti siamo uguali e che non esiste non devono esistere nè la schiavitù nè il dominio scriteriato. **Ash**, infatti, nel finale, si sacrifica per salvare **Pikachu** e questi lo ricompensa con delle lacrime di pokemon, a quanto pare dotate di uno straordinario potere capace di far tornare in vita... Ma veniamo alla parte tecnica del film, forse il lato più interessante di quest'opera.
La prima cosa che balza all'occhio (e che sembra assurda!) è che in tutto il ***DVD*** di questo film ***NON C'E'*** una parola che sia una in giapponese… L'assoluta mancanza dell'elemento "***Giapponese***" in questo prodotto, che a tutti gli effetti invece lo è, credo sia la peggior mancanza del disco.
Manca la lingua originale (ma ci sono cinque lingue doppiate tra cui il portoghese e l'olandese!), non ci sono nemmeno i sottotitoli giapponesi, i trailer sono quelli inglesi e non quelli giapponesi, gli spezzoni animati inseriti come bonus tracks sono doppiati in italiano ed inglese ***MA NON IN GIAPPONESE***!!
Insomma, tutto fa pensare che alla **Warner** fossero convinti che ***Pokemon*** fosse americano… e a ben guardare questo disco comincio a pensarlo anch'io!! Scherzi a parte, per quanto riguarda il resto, cioè tutto quello che "*fa*" il ***DVD*** niente da dire, l'audio è preciso e potente e rende moltissimo, come nella tradizione dei cartoni animati realizzati da questa casa, ed il video è praticamente perfetto grazie ad una compressione puntuale e non esagerata che si mantiene su valori medio bassi, unica pecca "*tecnica*" è il formato dello schermo, che è in 4/3, assolutamente NON quello originale giapponese, ma di questo non è possibile imputare la Warner Italia, bensì solo chi inizialmente prese questa "stravagante" decisione.

Eccoci giunti ad approfondire alcune delle nuove serie tv iniziate nel mese di ottobre in Giappone. Innanzitutto, oltre ai titoli presentati nello scorso ***Lodoss Magazine***, c'è da aggiungere come annunciato in precedenza, la serie tv di "***Inuyasha***", il cui titolo completo è "***Sengoku Otogisoshi Inuyasha***" ("**Inuyasha, un racconto dell'epoca Sengoku**"). L'epoca *Sengoku* del titolo è quel periodo della storia giapponese che va dal 1482 al 1558, ed in cui capiterà la protagonista ***Kagome Higurashi***, dopo essere caduta in un vecchio pozzo. Il manga di ***Rumiko Takahashi*** da cui è tratto verrà pubblicato presto anche in Italia, ed è decisamente imperniato sui combattimenti che il demone-cane ***Inuyasha*** (salvato da **Kagome**) dovrà sostenere per conquistare tutti i pezzi del gioiello delle quattro anime. La produzione è della ***Sunrise***, cosa insolita per un lavoro della ***Takahashi***, e la regia è stata affidata a ***Masashi Ikeda*** ("**Gundam Wing**", "**Samurai Troopers**"), ed il character design a ***Yoshimi Hishinuma***.

Notizie più approfondite su "***Sci-fi Harry***": la serie vede protagonista ***Harry McQueen***, un diciassettenne che viene spesso malmenato dai suoi compagni di scuola. Il ragazzo non tenta mai di ribellarsi verso i suoi aguzzini, ma si limita a sognare di potersi trasformare in un supereroe ed a prendersi una rivincita con quelli che lo hanno sempre trattato male. I suoi sogni vengono però bruscamente interrotti dal rapimento di ***Katherine***, la sua migliore amica, e da una catena di strani omicidi che si stanno verificando in città. L'anime è tratto da un manga scritto da ***George Iida*** e disegnato da ***Asami Tojo***, e vede alla regia ***Katsuyuki Odera***, al character design ***Shin'ya Takahashi***, il tutto sotto produzione della ***APPP*** ("**Jojo no kimiyona boken**").

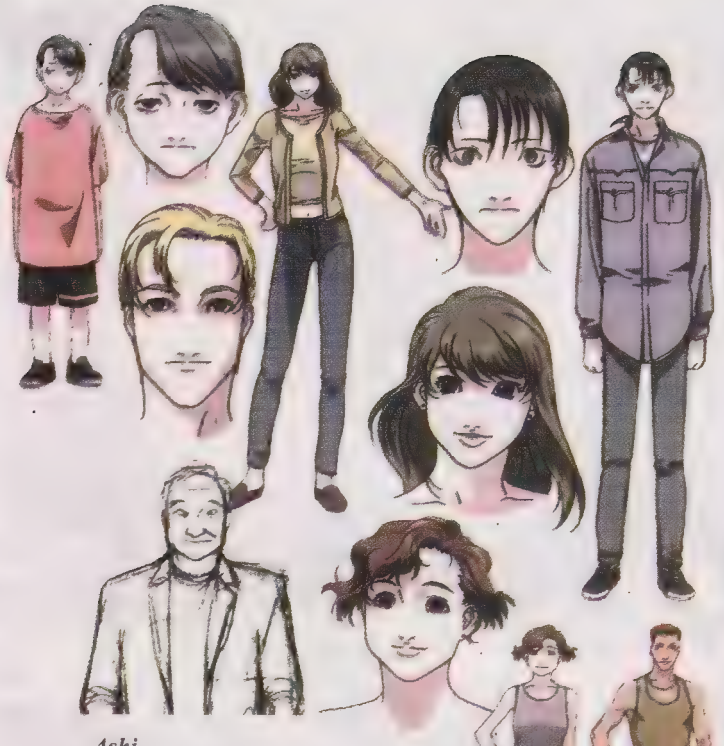
Inuyasha © Rumiko Takahashi, Shogakukan, Sunrise

Ancora informazioni su "***Gear senshi dendo***" (gioco di parole che significa "**Elettrobambini del meccanismo guerriero**"). Nella Terra del ventunesimo secolo regna ormai la pace, ma diciassette anni prima dallo spazio era giunto un misterioso oggetto mandato dal fantomatico "***impero meccanico Garfa***" a testimoniare la minaccia di una invasione aliena. Per prepararsi al momento in cui bisognerà proteggere il pianeta, viene fondata il corpo di difesa ***Gear*** ed il robot "***Gear fighter Dendo***". Per pilotarlo vengono scelti due studenti delle scuole elementari: ***Hokuto*** è molto bravo con i computer e fra i due è stato scelto per essere la mente. ***Ginga*** invece ha un grande spirito combattivo, ed è stato allenato fin da piccolissimo. Con queste loro capacità i due sono in grado di fare entrare in azione ***Dendo***. La produzione ed il soggetto originale della serie sono della ***Sunrise***.

Passando alle nuove uscite in oav, c'è da segnalare "***Grandeek gaiden***", storia parallela ispirata all'omonimo manga. In quest'avventura la bella ***Tia*** visiterà la famosa isola di ***Marklake***, dove si trova un'arma particolare. Qui dimora infatti uno spirito di nome ***Aion***, che vive dentro la spada di una ragazza chiamata ***Ellen***. L'essere manipola la propria detentrice, inducendola a compiere massacri. Inoltre ***Aion*** sfrutta anche le debolezze degli isolani, accentuando la loro parte malvagia e servendosene per eliminare molte persone. Contemporaneamente, ***Luke*** viene assoldato per interrompere questa catena di omicidi, e quindi gli viene richiesto di uccidere ***Ellen***. A complicare la faccenda si aggiunge anche il fidanzato di quest'ultima, ***Yuri***, che non vuole lasciare a nessun altro il compito di ucciderla, ma riservandolo per se stesso, per potere espiare le sue colpe e salvarle almeno l'anima. La regia è do ***Kusa Toyama***, il character design di ***Toshiko Baba***, l'animazione di ***Group Tack*** e la produzione di ***SPE Visual Work***.

Un oav molto atteso, annunciato già da due anni ma che finora non era ancora uscito, è quello di "***Kirara***", finalmente distribuito nell'autunno di quest'anno. La vicenda segue strettamente la trama del manga omonimo di ***Toshiki Yui***, dove la bella ***Kirara*** muore in un incidente stradale il giorno del proprio matrimonio, ed il cui spirito viaggia indietro nel tempo di 8 anni, dove incontrerà ***Konpee***, un liceale che diventerà il suo futuro marito e... la ***Kirara*** del passato, creando così un triangolo insolito. La regia è di ***Yasushi Murayama***, il character design di ***Shin'ya Takahashi*** (lo stesso di "**Sci-fi Harry**", che dimostra quindi una notevole versatilità di tratto) e la produzione della

Maetel Legend © Leiji Matsumoto



Ashi.
Altra novità è il film tratto dalla serie tv "***Alexander Senki***" (che è stata proposta in Italia da **Mtv** e **Dynamic**), che ripercorrerà gli eventi storici che hanno segnato la vita di *Alessandro il Grande*. La regia sarà affidata a ***Rintaro***.
Il mese scorso vi avevamo parlato dell'oav "***Maeter Legend***", il cui titolo completo è "***Maeter Legend Kokyoshi Shukumei***" ("**Poema sinfonico della leggenda di Maeter**"). Ebbene, è stato annunciato per dicembre il secondo e conclusivo volume di questa serie, dalla durata di 45' come il primo, dove gli appassionati delle storie di ***Leiji Matsumoto*** finalmente verranno a scoprire quali segreti cela ***Maeter***, in un viaggio a ritroso nel tempo durante l'epoca della sua adolescenza, compreso il perché vesta sempre di nero. La regia degli O.A.V. è di ***Kazuyoshi Yokota***, il character design e la direzione dell'animazione di ***Ikuo Shimazu***. La produzioni è della ***Marutani Images*** assieme alla ***Vega Entertainment***.

Shojo Kakumei Utena © Chiho Saito, Kodansha

ITALIA

Questo mese la ***Dynamic Italia*** è pronta a stupirci. La prima è l'acquisizione dei diritti di tutte le parti televisive di "***City Hunter***", tratto da un manga di ***Tsukasa Hojo*** (a proposito avete letto "**Family Compo**" pubblicato dalla **Star Comics**? Spero proprio di sì…). La storia la conoscerete tutti, ma un breve cenno non guasta mai: ***Ryo Saeba*** è uno *sweeper*, ossia una specie di "*tuttofare*". Quest'ultimo termine, naturalmente, va inteso nel campo della lotta al crimine… sebbene il protagonista dell'anime è anche un noto "***procacciatore di donne***". In ogni episodio deve risolvere un caso affidatogli da belle ragazze.
Oltre a "***City Hunter***" è stato acquistato anche "***Brain Powerd***" e "***Ao no Roku Go***" ("**Il sottomarino blu n° 6**").
Le vere primizie sono, invece, altri due titoli: il film cinematografico di "***Utena, l'apocalisse dell'adolescienza***", sorta di storia parallela all'omonima serie televisiva di prossima pubblicazione da parte della ***Yamato Video***; e "***Kareshi Kanojo no Jijo***", che nel nostro paese verrà intitolato "***Le ragioni di Lui e Lei***" e che racconta le avventure amorose di due ragazzi, ***Yukino*** e ***Soichiro***, entrambi ammirati dagli altri compagni di scuola. I due protagonisti nascondono però un segreto…
Per questo mese è tutto, al prossimo con maggiori notizie (la **Fiera di Lucca** porterà grandi sorprese e tante novità…).

Oh, mia Dea! © Kosuke Fujishima, Kodansha

Animation FANDOM

Dal primo numero di **"Kappa Magazine"** (1992, ma sembrano passati secoli…) il manga di ***Kosuke Fujishima*** **"*Oh!, Mia Dea*"** continua ad essere pubblicato in Italia con grande ed immutato successo. La storia ha inizio quando ***Keiichi Morisato***, sfigato studente universitario del *Politecnico Nekomi* (se mi consentite, un misto fra **Ataru Moroboshi** e **Yusaku Godai**), sbaglia numero di telefono, ed invece di ordinarsi la cena si mette in contatto con l'agenzia **"*Dea di Soccorso*"**, specializzata nell'inviare dee nel nostro mondo in modo che possano esaudire un desiderio ad ogni essere umano. ***Keiichi*** fa così la conoscenza di ***Belldandy*** (il cui nome deriva da quello di una divinità nordica) alla quale chiede di restare sempre al proprio fianco per tutta la vita. Nonostante il desiderio espresso sia decisamente atipico (anche per una dea!), ormai la frittata è fatta ed i due iniziano a convivere in un tempio abbandonato (**Keiichi** verrà infatti cacciato dal dormitorio maschile del *Politecnico* **Nekomi** dove è vietatissimo introdurre ragazze). Nel corso della serie, inoltre, abbiamo fatto la conoscenza anche di ***Urd*** e ***Skuld***, le due antitetiche e scatenatissime dee sorelle di ***Belldandy***, del demone ***Marrler***, degli stupidissimi quanto simpatici sempai (studenti più anziani) di ***Keiichi*** e di altri personaggi secondari che hanno animato il bellissimo fumetto di ***Fujishima***.

La storia è andata avanti così fino ad oggi, senza che la situazione sentimentale fra ***Bell-***

OH, MY GODDESS!! THE MOVIE

A cura di
Alessandro Caputo

dandy e ***Keiichi*** (innamoratissimo di lei fin dall'inizio della vicenda) uscisse dal sostanziale "*nulla di fatto*". Almeno, questo nell'edizione italiana. Attualmente, infatti, senza farvi anticipazioni troppo dettagliate, posso dirvi che i fans giapponesi (forse grazie alle loro stesse pressioni) hanno già potuto assistere ad una "*stabilizzazione*" della relazione fra i due. Proprio in questa "*nuova fase*" della storia è ambientato il film di "***Oh!, Mia Dea***", in uscita il 21 Ottobre (dopo anni sigh! d'attesa), e che va ad aggiungersi ad i cinque O.A.V. usciti anche in Italia.

Il film inizia nel pieno di una campagna pubblicitaria che ***Keiichi***, ***Belldandy*** e soci stanno organizzando per invogliare i nuovi studenti del *Politecnico* **Nekomi** ad iscriversi al loro "***Club dell'Automobile***". Durante questo gran trambusto, tra manifesti e volantini, strani malori ed accadimenti iniziano a colpire la nostra dea preferita, ed un mistero la avvolgerà. Nel film faranno la loro apparizione anche ***Peitho***, la quarta dea di un'agenzia concorrente a quella di ***Belldandy*** chi segue il manga la conosce ed i senpai di ***Keiichi***. Il demone ***Marrler***, invece, non si vedrà perché pare che lo staff abbia trovato troppo complicata da animare la sua chioma irrequieta! Nonostante la storia sia dichiaratamente ambientata nella parte attuale del fumetto, che mostra un ***Keiichi*** decisamente più forte e risoluto di quello che siamo abituati a vedere noi, il regista ***Hiroaki Gouda*** ha deciso di ripresentarcelo ancora, come dire, "*vecchia maniera*", più imbranato. Questo, secondo lui, (e penso proprio che abbia ragione) toglierà quel senso di stabilità che la serie ha appena guadagnato e renderà l'evolversi degli avvenimenti del film più interessanti dal punto di vista dello spettatore, proprio perché più "*in bilico*".

Le immagini (splendide!) che ho potuto vedere del film mostrano un character design nel complesso simile al tratto attuale (per noi che leggiamo l'edizione italiana) di ***Fujishima*** nel manga, anche se mi sembra che si sia scelta una caratterizzazione più adulta dei personaggi (soprattutto di ***Keiichi***).

NieA_7 © Pioneer

NieA_7

Tra le serie animate uscite in Giappone nel corso del 2000, vi è "***NieA_7***" (da leggersi come "**NieA Under 7**"). L'anime è stato serializzato a partire dal 26 Aprile ed è proseguito per tredici settimane. Il canale sul quale veniva trasmesso [illegible]

Mayuko è una povera studentessa, che passa la sua vita sui libri impegnandosi il più possibile. Inoltre, nonostante abbia solo dodici anni, lavora part-time in un ristorante ed esegue tutta una serie di altri lavoretti. Un giorno incontra ***NieA***, una giovane aliena sempre affamata, dall'aspetto di una ragazzina della stessa età della protagonista. Iniziano a vivere insieme, ma i loro caretteri sono uno l'opposto dell'altro: una introversa mentre l'altra estroversa. In questa già caotica situazione si inserisce anche un giovane compagno di classe di ***Mayuko***, ***Chiaki***, che incuriosito dallo strano atteggiamento della piccola extraterrestre, inizia ad indagare sul suo conto. L'intero anime si sofferma sul rapporto di amicizia che si instaura tra le due ragazze, che imparano a vivere insieme e ad accettarsi per quello che sono e per quello che hanno. Ogni episodio è un tassello che si aggiunge al loro patrimonio di esperienze che le fa maturare e migliorare come esseri umani (vale anche per **NieA**, sebbene sia aliena, in quanto si ocmporta come una normale dodicenne terrestre).

Come avrete intuito le protagoniste del cartone animato sono essenzialmente due: ***Mayuko Chigasaki*** e ***NieA***. La prima è molto timida e tranquilla. Ha perso i genitori di recente e per pagarsi gli studi compie piccoli lavoretti. La seconda è l'esatto opposto dell'altra: energica ed esuberante, cerca di aiutare l'amica a sollevarsi dal torpore nel quale è caduta, finendo per combinare un sacco di guai.

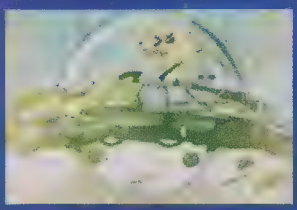
Il punto di forza dell'anime è certamente la caratterizzazione psicologica dei vari personaggi e l'affascinante sceneggiatura adottata. Il merito di tutto ciò è, sicuramente, di ***Takuya Sato***, a suo tempo direttore di "**Armitage III: Polimatrix**".

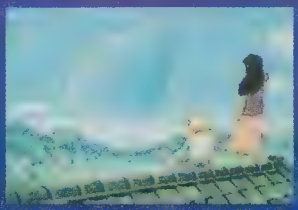
Le animazioni sono piuttosto fluide e ben realizzate. Il character design è di ***Yoshitoshi Abe***, apprezzato disegnatore di "**Serial Experiment Lain**". Con quest'ultima serie non vi è solo un "*rapporto grafico*", ma anche molti aspetti narrativi e alcune scelte della regia sono molto simili. **Lain** e ***Mayuko*** sono quasi la stessa persona di fronte ad uno specchio. L'insicurezza e l'apatia che le contraddistingue è la medesima. Nuovo è l'elemento catalizzatore, ***NieA***, che riesce a cambiare la protagonista e ad aprirla al mondo.

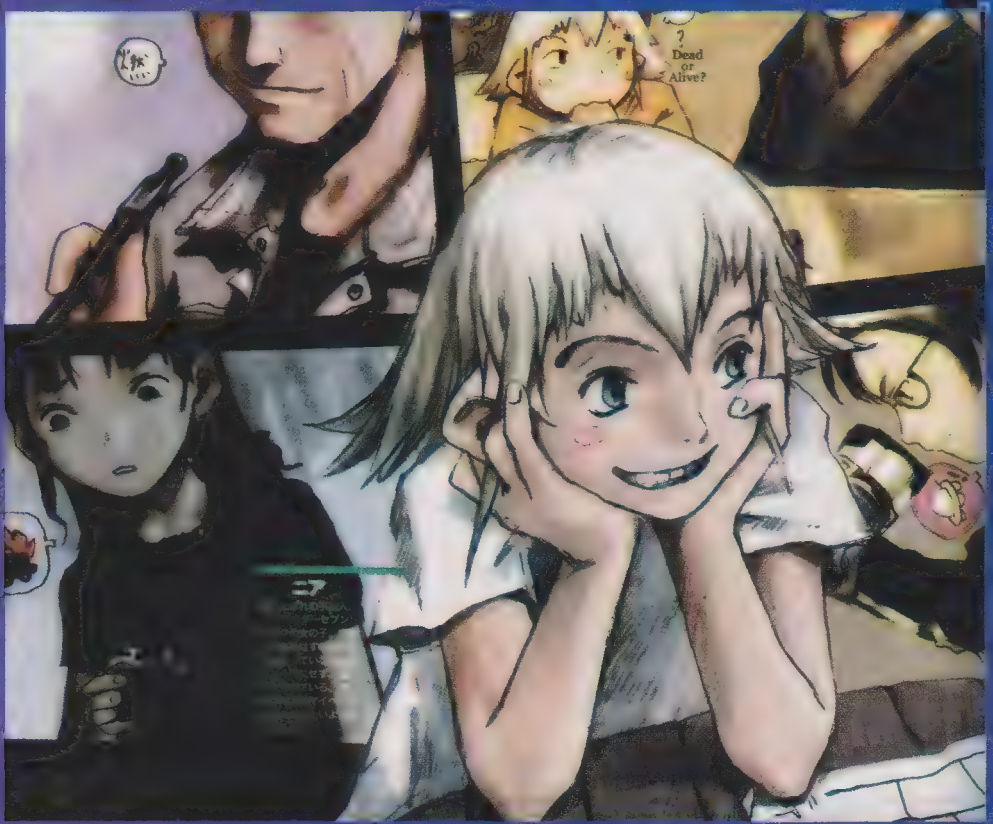
La trama non è molto originale e vicina, almeno all'inizio, a quella di molti altri prodotti di questo tipo, che gioca sulla drammaticità che viene scaturita da alcune scene crudi e forzate.

L'anime si presenta come un buon prodotto, come uno di quegli anime che sotto ogni aspetto non deludono gli appassionati: la sua caratteristica principale è quella di legare il telespettatore davanti allo schermo sempre più interessato a seguire gli avvenimenti che si susseguono a ritmo incalzante.

La *Dynamic Italia* ne ha annunciato l'acquisizione dei diritti per l'home video. Pertanto molto presto avremo modo di seguire le avventure di *Mayuka* e *Nicl* in italiano... E sono sicuro che molti di voi rimarranno entusiasti non poco!







HARLOCK SAGA

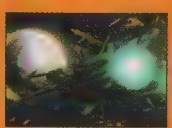
HARLOCK SAGA
-LEIJI MATSUMOTO-
L'ANELLO DEI NIBELUNGHI
L'ORO DEL RENO

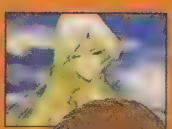
VHS | PAL
EDIZIONE ITALIANA
DOLBY SURROUND | HI-FI STEREO RECORDING
Durata: 60 minuti
DYNAMIC VIDEO
DI 20092

DYNIT

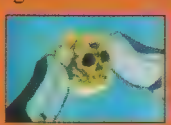
Seguendo la moda degli ultimi anni, ecco che anche il più famoso eroe di ***Leiji Matsumoto***, "***Captian Harlock***", si ripresenta al pubblico con una riscrittura totale delle sue avventure, calate in un nuovo contesto. Questa è un'ottima idea per chi si avvicina per la prima volta a questo personaggio, dato che non ha bisogno di alcuna premessa per seguirne le gesta, e permette al fan nostalgico di notare tutte le citazioni riferite alle vecchie storie, seguendo contemporaneamente una nuova avventura del loro beniamino.

Altra idea di fondo di questo revival è l'idea di sposare la storia del pirata con quella del ciclo *wagneriano* del "***L'Anello dei Nibelunghi***". Già da principio ***Matsumoto*** aveva preso ispirazione da questa saga, e quindi non si tratta altro che di un ritorno alle origini, al concetto originale che sta dietro alla storia del pirata spaziale. Ecco quindi che lo svolgimento segue da vicino quello dell'opera lirica, seppur con le dovute differenze e gli adattamenti del caso (i luoghi citati qui diventano pianeti, come il **Reno** ed il **Walhalla**) incastrando la storia di ***Harlock*** con quella degli dei che governano l'universo. L'incipit è lo stesso per tutte e due le versioni: il perfido ***Alberich*** si fa forgiare un anello con l'oro del Reno, e questo causa il risveglio di ***Wotan*** (nome originale di **Odino**) diventa realtà. Lungo la serie vengono spiegati le origini dell'umanità, della stirpe dei Nibelunghi di cui fa parte ***Mime***, sorella di ***Alberich***, e amica di ***Harlock***, vengono date affascinanti spiegazioni sullo scorrere del tempo e di come questo dipenda dal pianeta ***Walhalla***. Insomma, dal punto di vista fantascientifico ci troviamo davvero di fronte ad un'opera degna di questo nome. Inoltre le musiche di ***Wagner*** (come "**La Cavalcata delle Valchirie**") aderiscono alla perfezione ai combattimenti spaziali.





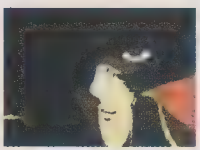
Guardando alla realizzazione tecnica, e trattandosi di una produzione animata legata a un manga di ***Matsumoto***, si sente la mancanza della regia di ***Rintaro*** (che aveva curato proprio **Harlock** e **Galaxy Express**). ***Yoshio Takeuchi***, che ricopre qui il ruolo di direttore, è spesso pretenzioso e non sempre riesce a sottolineare al meglio gli avvenimenti. Fa di contorno (solo nella prima video, fortunatamente) un uso della computer grafica fuori luogo, tanto stride con la realizzazione generale. Ma quello che più indispone è la facilità con cui vengono risolti i vari problemi.

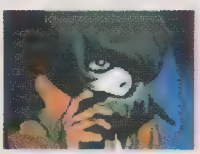


Dopo avere decantato a lungo la potenza di ***Alberich*** e dell'anello, basta l'intervento di ***Harlock*** per riportare velocemente tutto in ordine… tenendo però presente che "***l'oro del Reno***" è solo il primo dei quattro atti che compongono "***l'anello dei Nibelunghi***". Il problema è che non si sa se gli altri vedranno mai la luce in animazione. Il finale è quindi un po' aperto e può lasciate l'amaro in bocca, soprattutto per chi si aspettava un po' più di azione. Al tutto si unisce un'animazione discreta, che spesso gioca al risparmio, ma comunque adatta alla storia narrata.
L'adattamento italiano al solito è ottimo, con un ***Sergio Di Stefano*** (**Folken** in **Escaflowne**) fenomenale, che però si trova a doppiare un ***Harlock*** con pochissime battute. Brava come sempre ***Barbara De Bortoli*** (**Faye Valentine**) qui nei panni di ***Mime***, e ***Giorgio Lopez*** (**Dioegene** in **AleXander**) nella parte di ***Yattaran***. In conclusione, un discreto titolo, che vede male sfruttate le sue potenzialità, e che rimane quindi un prodotto principalmente per i fan del pirata spaziale.

Sopra e sotto: eccovi due interpretazioni del personaggio di Harlock: quella classica sopra e quella invece più moderna sotto

Harlock Saga © Leiji Matsumoto





EXCEL SAGA

ANIMAZIONE SPERIMENTALE INSENSATA

A cura di **Andrea Destro**

Excel saga © Kashi Rikdo, Shonen Gahosha, Victor Ent.

La ***Dynamic Italia*** pubblica una nuova serie animata, dal carattere umoristico-demenziale. Si tratta di "***Excel Saga***", cartone animato che ha riscosso molto successo in Giappone. Raccontare la storia è compito arduo, dal momento che non esiste una caratterizzazione particolare, ma solo un collage di più elementi inseriti in maniera comica. In altre parole, una trama di fondo esiste, ma è pura illusione, perchè viene considerata dagli stessi personaggi inutile (a riguardo si guardi lo spezzone nel quale la protagonista uccide lo sceneggiatore della serie…morto il creatore l'anime non ha ragione di esistere, ma la sua creazione si muove in maniera a se stante ed incontrollabile). Vediamo di tracciarne, comunque, i punti principali. La giovane ***Excel***, spensierata studentessa liceale, muore per un incidente stradale. La "***Grande Volontà del Grande Universo***" la risveglia dicendole che non è ancora giunto il suo momento (altrimenti il cartone finirebbe…). Il suo compito è quello di servire "***Sua Altezza Il Palazzo***" al fine di conquistare il mondo. In seguito è un succedersi di avvenimenti scollegati che vedono la ragazza sempre al centro degli stessi. Purtroppo combina solo dei guai. Merita una citazione speciale "***Frattaglia***", la riserva di cibo della protagonista, ovvero un cane sempre disperato perchè conscio di essere solo una "***portata***"…

Le animazioni sono abbastanza fluide e accattivanti, come lo è il character design. Le musiche si adattano alla perfezione allo spirito del cartone animato e accompagnano il telespettatore lungo la visone.

L'adattamento proposto dalla ***Dynamic Italia*** è di ottimo livello qualitativo, soprattutto nella scelta dei doppiatori e nella scelta dei nomi dei personaggi (non era facile la decisione della traduzione degli stessi…).

La videocassettà è consigliata a tutti coloro che vogliono trascorrere un'oretta in maniera spensierata.

La Principessa Zaffiro

1

Testi di Cristian Giorgi

La principessa Zaffiro è un cartone animato **Nihon Animation**, il cui regista è il famoso Osamu Tezuka, e prodotto in collaborazione con la compagnia Mushi Production. La storia narra le vicende della principessa Zaffiro, una ragazza che [illegible] per poter diventare una principessa degna del padre. Vivrà molte avventure [illegible] per poter ritornare nel suo regno. Ma l'ambizione di Zaffiro è quella di [illegible] per coprire l'impero **Chappi** di pace e serenità [illegible]

Una volta nacque Zaffiro [illegible] e compì [illegible] il compleanno [illegible] Tezuka [illegible] la principessa [illegible] la [illegible] Il giovane [illegible] per la **Grandora** [illegible] Zaffiro [illegible] per poter [illegible] il regno. [illegible] **Natasa**, che vuole [illegible] Zaffiro, [illegible] Zaffiro [illegible] Zaffiro [illegible] [illegible] [illegible]

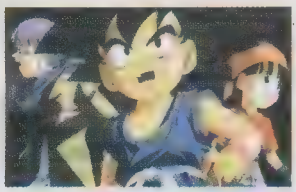
DRAGON BALL GT

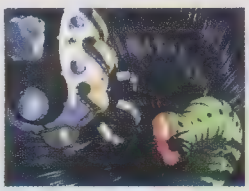
A cura di
Andrea Destro

Le avventure di ***Goku*** (e degli altri personaggi della serie di **Akira Toriyama**), presentate in "***Dragon Ball GT***" si stanno avvicinando alle battute conclusive. Dopo aver sconfitto la minaccia rappresentata dai *cyborg*, ecco apparire un nuovi e potenti avversari: sono i ***Draghi delle Sette Sfere*** (le stesse che da sempre vengono utilizzate, all'interno del cartone animato per risolvere i problemi che di volta in volta si presentano), guerrieri dotati di poteri straordinari. La loro forza è pari solo alla loro malvagità, malvagità acquisita attraverso la continua invocazione di ***Shenron*** per fini personali.

Questa volta ***Goku***, forte del quarto ed ultimo stadio del ***Super Saiyan*** (dove appare grande e potente, ed il suo corpo è coperto da una peluria rossa, ma mantiene inalterato il colore dei capelli), inizia una terribile battaglia per il destino della Terra.

La videocassetta edita da ***Dynamic Italia***, propone cinque episodi (intitolati rispettivamente "**L'onda energetica di Pan**", "**Pan è in pericolo**", "**La quarta sfera**", "**Il guerriero del Sole**", "**Ti raggiungerò**





Kaarot"), confezionati con il medesimo adattamento proposto dalla ***De Agostini***, nella sua collana presente in edicola. Ciò è stato possibile per l'accordo stipulato tra le due case editrici nostrane, qualche tempo addietro. Per questo motivo il doppiaggio è quello della versione televisiva (in onda ogni giorno su **Italia 1**), non quello dei film cinematografici. Nonostante tutto si presenta come un buon prodotto. All'interno della copertina vi è uno special bonus, con la descrizione delle caratteristiche dei personaggi e, in questo numero, della ***Principessa Oto*** e dei primi tra ***Draghi-guerrieri***.

L'opera è consigliata a tutti coloro che non hanno acquistato la versione della ***De Agostini*** e a chi è un "*maniaco*" dell'intero "***Dragon Ball***".

Dragonball GT © Akira Toriyama, Toei Animation

Autore:
YOSHIKAZU YASUHIKO
Casa di produzione:
GAKKEN Ltd BANDAI
Supervisione:
SACHIKO KAMIMURA
Sceneggiatura:
YOSHIKAZU YASUHIKO

SCHEDA NR 003

VENUS WARS

VENUS WARS

"*La storia*": in un prossimo futuro, la Terra soffrirà il problema della sovrappopolazione, cosa tra l'altro prevista da moltissimi scienziati secondo recenti calcoli fatti negli ultimi anni.
Per supplire a questa triste situazione gli esseri umani decidono di colonizzare altri mondi del sistema solare.
Venere è il prescelto. Il motivo di tale scelta è la diretta conseguenza del cambiamento climatico subito dal pianeta, che lo ha reso abitabile alla popolazione terrestre.
Nell'anno 2089, del Calendario della Terra, sono già passati sattantadue anni da quando sono giunti su Venere i primi coloni. Una terribile guerra tra i due regni esistenti, ***Aphrodia*** e ***Ishtar***, sta dilanando le terre e un periodo buio si appresta ad abbattersi sugli abitanti. La prima regione combatte utilizzando poderosi carri armati, denominati "*tank*", mentre il secondo si basa sulla velocità e sulla agilità delle motociclette. Per pilotarle vengono reclutati alcuni ragazzi, esperti nel gioco detto "*Rolling Game*". Tra questi vi è il valoroso ***Hiroki Senoo***, a capo della squadra dei ***Killer Commandos***, giovane brillante ma dal carattere difficile.
La guerra è appena iniziata e non mancherà di colpire molti tra i personaggi che l'autore ci fa conoscere, fino a giungere al pirotecnico finale, in cui sarà proprio il nostro eroe a salvare "il giorno" con un intervento in extremis contro una delle più potenti armi nelle mani dei rivoluzionari, un enorme carro armato dalla straordinaria potenza bellica che viene scatenato come arma definitiva.

Titolo originale:
[illegible]
Autore:
[illegible]
Supervisione:
[illegible]
Sceneggiatura:
[illegible]
Character design:
[illegible]
Mechanical design:
[illegible]
Direzione dell'animazione:
[illegible]

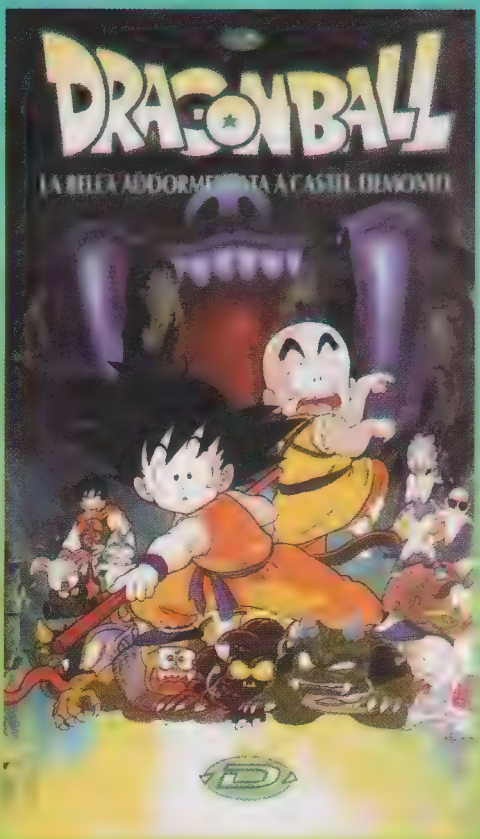
"*Curiosità*": la videocassetta "***Venus Wars***" è uscita per la ***Yamato Video***, dopo il successo riscosso dal "**Baoh**". Recentemente, il prodotto ha goduto di ben due riedizioni. La prima è rientrata nella serie della "***New Wave Animation***", collana dedicata alla ripubblicazioni di anime già editi; la seconda nel progetto editoriale della **De Agostini**, conosciuto come "**Manga Mania**". Dopo qualche anno anche "***Venus Wars***" ha raggiunto le edicole.

SCHEDA NR 004

DRAGONBALL LA DEA ADDORMENTATA A CASTEL DEMONIO

Ideatore:
AKIRA TORIYAMA
Casa di produzione:
TOEI ANIMATION
Tratto dal manga:
DRAGONBALL

DRAGONBALL



"*La storia*": ***Goku***, dopo aver sconfitto il terribile *Re* ***Gourmet*** nell'episodio cinematografico precedente, ritorna all'isola del *Maestro* ***Muten*** per apprendere le sue tecniche di arti marziali. Il vecchio non è molto propenso ad avere ancora allievi, per questo motivo cerca di trovare alcune scuse. Il ragazzo, però, non demorde: il genio, allora, gli propone una prova, superata la qualegli promette che gli insegnerà tutto ciò che vuole. Un'antica leggenda tramanda che, imprigionata in un castello nascosto nei meandri di una foresta, vi è una ragazza bellissima, addormentata da un incantesimo. Il compito del protagonista è quello di salvarla e di portarla al *Maestro* ***Muten***. Insieme a ***Goku***, parte anche il giovane ***Crilin***, cacciato dal **Tempio Shaolin** perchè troppo indisciplinato. Nonostante le numerose difficoltà i due riescono nell'impresa, scoprendo il segreto celato nel castello: la "***bella addormentata***" non era una fanciulla, ma un gioiello in grado di vincere il potere del sole, terrore delle forze delle tenebre.

"*Curiosità*": i film cinematografici di "***Dragon Ball***" narrano le cosiddette storie parallele legate al personaggio di ***Goku***. Infatti non sono collegate alla trama principale, ma ne rappresentano un'alternativa. Pertanto è un luogo comune trovare la riproposizione di alcuni avvenimenti, in questo caso l'incontro e la rivalità con ***Crilin***, che hanno il sapore di déjà vu. Le situazioni ed i nemici diversi servono solo ad attirare l'attenzione degli appassionati. Naturalmente la qualità grafica è di un livello nettamente superiore rispetto alla serie televisiva.

STUDIamO il GAINAX

Tutte le immagini sono © dello StudioGainax.

Successivamente Anno collaborò alla serie tv *Macross*, a cui partecipò anche **Hiroyuki Yamaga**, che realizzò lo storyboard della opening. Sempre fra i ranghi di *Macross* i due fecero la conoscenza di **Shoji Kawamori**. Arricchiti da questa esperienza, Anno e Yamaga tornano alla fiera Daicon IV nel 1984, dove presentano una opening molto particolare, dalla quale si svilupperà proprio Honneamise. Insieme a loro c'era anche **Toshio Okada**, che presto sarebbe diventato il presidente della Gainax. La leggenda ha inizio.

1984: Honneamise no Tsubasa - Royal space force (le ali di Honneamise)
Ideato inizialmente da Okada e Yamaga come un oav di 30 minuti, ben presto il progetto Honneamise si allargò, anche

perché l'idea degli autori era di farne un film realistico, di artistico. Grazie ai fondi stanziati dalla Bandai, fiduciosa nel progetto, fu possibile realizzare un prodotto mai visto prima, ma purtroppo ai botteghini il film fu un vero disastro. La maggior critica che gli fu mossa dagli spettatori fu che il film non era comprensibile, e che soprattutto non riusciva a seguire i pensieri del protagonista, le sue motivazioni. Sicuramente apprezzato per via del disegno e dell'animazione, ma non compreso per via della complessità della storia. Il progetto della Gainax era senza dubbio ambizioso, perché Honneamise era al di fuori di qualsiasi schema mai visto prima, ma il mancato successo di pubblico fu un duro colpo da digerire. Dice Okada che con questo film la Gainax voleva dare la sua visione del mondo, quello che dovrebbe essere, e la storia dell'anime non è niente altro che la spiegazione del perché questo gruppo di uomini si è riunito per fare animazione. La regia del film fu di Yamaga, ed il character design vede esordire **Yoshiyuki Sadamoto**. Anno invece si occupò dell'animazione.

1988: Top o nerae! Gunbuster (Punta al Top! Gunbuster)

Per vedere un nuovo anime della Gainax bisogna aspettare il 1988, quando nel mercato degli oav fa la sua apparizione Gunbuster. Ancora una volta Okada scrive la storia di base, mentre Yamaga si occupa dello screenplay. Yamaga fece finta di non prendere seriamente il soggetto di questa produzione, tanto che dichiarò che il suo intento era fare uno "stupido anime di donne e robot"... realizzando un ottimo lavoro! (ma continuando scherzosamente a lamentarsi che la storia era stupida). Ma quando il tutto passò nelle mani di Anno, molte cose vennero cambiate. Se l'opinione di Yamaga su Gunbuster era ormai chiara, quella di Okada era più indirizzata verso un semplice film di science-fiction... mentre Anno lo vide come un meka-anime realistico! Per ultima, la storia passò nelle mani di **Shinji Higuchi**, che ne realizzò gli storyboard... senza lo screenplay. Il risultato fu una serie di "stupida fantascienza robotica realistica con ragazze". Nonostante tutti questi rimaneggiamenti, ed il caos creativo che imperava all'epoca, Gunbuster risultò essere un capolavoro del suo genere (una volta individuatolo), mantenendo le varie influenze che i suoi realizzatori le hanno impresso. Ad esempio il finale è quello voluto da Okada, e che aveva pensato fin dall'inizio, mentre il robot è figlio di Anno, della sua esperienza in Macross e della sua passione per il Getter Robot. Alla fine la regia fu di Hideaki Anno, al suo esordio in questo ruolo, ed il character design di Haruhiko Mikimoto, ruolo che ricopriva anche in Macross.

1989: Fushigi no umi no Nadia - The secret of Blue Water (Nadia del mare delle meraviglie)

Dopo un film e una serie in oav, nel 1989 la Gainax fa il grande passo, ed approda in televisione. Il progetto di Nadia era rimasto per molto tempo nei cassetti della Toho, fin da quando fu creato da **Hayao Miyazaki**, con il titolo "Giro del mondo in 80 giorni via mare". Quando l'idea della serie approda alla Gainax, viene poi sviluppata attorno ai romanzi di Jules Verne, inserendo la storia in un contesto di fine '800, e prevedendo l'utilizzo di personaggi che avrebbero funto da narratori della vicenda, come degli osservatori esterni. Per l'aspetto di Nadia e Nemo si era pensato per dei chiari tratti africani, ma poi in fase realizzativa vennero cambiati. L'ambientazione della storia, all'inizio di chiara matrice steampunk, si trasforma ben presto però in una science fiction, che ne vede rivoluzionati i concetti iniziali. La regia fu proposta all'inizio a Yoshiyuki Sadamoto, che alla fine si occupò solo del character design, che declinò in favore di Anno. Questi però non poté dirigere tutti gli episodi, ed i centrali furono passati a Higuchi, che al suo solito variò la storia come più gli aggradava, cosa che per via del solito caos creativo imperante in questo studio, non venne scoperto fino a quasi alla messa in onda. Contemporaneamente a ciò un gruppo di episodi (quelli denominati "dell'isola deserta") vennero commissionato ad uno studio coreano, che a sua volta ne fece quello che voleva, variando di molto il tono della serie (e purtroppo anche la qualità tecnica).

Il finale rimase invece quello che Anno aveva elaborato dopo la virata della serie nella sua componente più fantascientifica, riconoscibile soprattutto dal famoso autocitazionismo del regista, che inserì molti riferimenti a Gunbuster. Insomma, ancora una volta dalla collaborazione di molti pensieri diversi nacque una serie mitica, che grazie all'esposizione televisiva fece conoscere a tutti lo studio Gainax.

Ma il successo fu soprattutto di pubblico, una cui frangia diventò vegetariana per imitare Nadia. La maniacalità di certe prese di posizione diede molto da pensare al regista Hideaki Anno.

1992: Otaku no Video

Con ***Otaku no Video*** (traducibile sia come "il video degli otaku" sia come "il tuo video") Toshio Okada torna ad essere il principale creatore di un'opera. La serie composta di soli due oav ("1983: otaku no video" e "1985: more otaku no video") lancia uno sguardo dentro il mondo dei fan, ed intervallata ad una storia in cui si racconta della passione di questi, delle loro manie ed aspirazioni, vengono presentate alcune interviste realizzate a dei veri otaku (o forse dei veri *falsi* otaku), come a rappresentare un'indagine giornalistica del fenomeno. Ma Otaku no video non è niente altro che l'autobiografia degli autori della Gainax, dato che lo stesso Okada dice di essersi basato su se stesso per i personaggi di **Kubo**, il protagonista che entra nel mondo degli otaku, e **Tanaka**, il suo iniziatore. Questi oav sono una sorta di presa di coscienza da parte degli appassionati di animazione, e stabilisce una volta per tutte l'esistenza del fenomeno otaku. Partecipa all'opera anche **Kenichi Sonoda** come character design, che già aveva lavorato ad alcuni fondali di Honneamise.

1995: Shin seiki Evangelion - Neon Genesis Evangelion

Dopo cinque anni di assenza, la coppia Anno-Sadamoto ritorna in una serie tv, con un progetto che resterà come un indelebile marchio degli anni '90. All'inizio ***Evangelion*** passa un po' in sordina, come un prodotto dedicato solo agli otaku e dagli ascolti limitati. Anticipato solo da ***Blue Seed***, Eva si imponeva come un nuovo filone dell'animazione televisiva, dove le serie tv non erano più interminabili, ma della modesta durata di 26 episodi ed anche con sponsor limitati.

Il punto di forza di questo tipo di produzioni doveva però essere la realizzazione tecnica, che dato il basso numero di puntate, si sarebbe potuto tenere più sotto controllo. Come fine ultimo si aveva la vendita della serie nel mercato home-video, come vero guadagno di tutta l'operazione. Ancora una volta però le cose non andarono come previsto. Trovatosi con l'acqua alla gola, Anno riciclò spesso sequenze di animazione, fino alla realizzazione di un finale che fece parlare molto di sé. Il giocattolo degli otaku si era rotto, ed Evangelion nel bene e nel male andò oltre ad una semplice serie tv che raccontava una storia (come poteva essere Nadia).

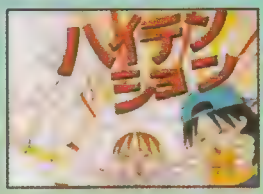
Ne seguirono polemiche a non finire, rinfocolate anche da Anno stesso, che criticò apertamente il popolo degli otaku. La successiva replica della serie fu un successo stratosferico. La Bandai, che si era rifiutata di realizzare un modellino degli Eva (troppo brutti e dai colori bislacchi) fece rapidamente contromarcia, ed il merchandise in generale salì vertiginosamente.

Poi si iniziò a parlare di un finale alternativo, da realizzare in oav, ma il progetto si dilungò di un paio d'anni fino al 1997, quando nei cinema giapponesi uscì prima ***Death&Rebirth*** (un montaggio della serie tv, con 20 minuti di animazione nuova) e poi ***The End of Evangelion***, che riprendeva i 20 minuti nuovi di Rebirth, completando la storia con un'altra ora di animazione. E' il delirio. Non pago, per l'edizione home-video degli episodi 21-24, Anno fa realizzare scene aggiunte che servono per la maggior comprensione del film.

Ma tra fan adoranti e fan irritati da tutta questa operazione, il vero vincitore è lo stesso Anno, la cui fama esce dalla nicchia dell'animazione per raggiungere anche le riviste non del settore.

1998: Kareshi kanojo no jijo - Le ragioni di Lui&Lei

Dopo i fasti e le polemiche di *Evangelion*, l'attesa dei fan era grandissima per il ritorno di Hideaki Anno (in coppia per la prima volta con **Tadashi Hiramatsu** all'animazione ed al character design). Oltretutto, *KareKano* (come soprannominata dai fan) era anche la prima produzione il cui soggetto non era originale Gainax, ma tratto da uno shojo manga omonimo pubblicato da Hakusensha. Chi pensava che Anno aveva ormai raggiunto il massimo dell'innovazione (anche se i detrattori avrebbero usato un termine più negativo e meno gentile), dovette presto ricredersi. *KareKano* si presenta come un vero delirio registico fin dalla sigla, esplodendo poi in una follia narrativa ricca pensieri scritti al vivo, uso insistito del super deformed, scene statiche con voci narranti ed una ending in live action! Fondamentalmente la trama narra di una storia sentimentale ambientata fra i banchi di scuola, ed in effetti Anno si è sempre dichiarato fan degli shojo manga di questo tipo, ma il suo particolare approccio alla psicologia dei personaggi porta all'esasperazione l'esperienza fatta con *Evangelion*, raggiungendo sperimentalismi mai visti prima. I fan seguono in massa la serie tv, segno del loro apprezzamento per Anno, nonostante tutto, e *KareKano* sempra destinato ad un nuovo successo. A produzione inoltrata il poliedrico regista viene però allontanato dallo staff per motivi che rimangono tutt'ora oscuri. Questo non cambia però il risultato finale, dato che la sceneggiatura era già stata scritta per intero, e fu seguita fino all'ancora una volta discusso finale.



1999: Ai no awa awa awa - Modern love's silliness

Se la passione di Anno per gli shojo già era palese, con questa produzione il regista puntò ancora più in alto come obiettivi, presentando una serie tv composta da tre storie tratte da tre differenti strisce a fumetti: ***Aruchuhan Ebichu*** (Ebichu bada alla casa), ***Kome-chan ga iku*** (Arriva Kome) e ***Ai no wakakusa-san monogatari*** (Storia di piccole donne innamorate). La parte di **Ebichu**, tratta dal manga omonimo di **Risa Ito**, è un vero shock per lo spettatore, che si trova di fronte un disegno stilizzato e simpatico contrapposto ad una storia sconcia ed irriverente, ricca di allusioni (o non allusioni!) sessuali, tanto da esigere una versione purgata per la televisione, ed una invece integrale per il mercato home-video. Il fatto però che la storia sia raccontata da una donna rende il tutto molto meno aspro di quanto si pensi, e tutto sommato divertente, trovando così i favori del pubblico. Ma la vera innovazione è sicuramente il target a cui viene indirizzata questo anime. Non più gli otaki o comunque il pubblico giovane, ma parimenti ai manga da cui sono tratti, donne adulte. L'idea di fondo di questa produzione è per l'appunto mettere in scena donne che parlano di sé e dei vari momenti della vita di tutti i giorni, senza peli sulla lingua. Ecco che quindi *Aruchuhan Ebichu* è la storia in un cricetto, della sua bella ed indipendente padrona, e del fidanzato buono a nulla di quest'ultima. *Kome-chan ga iku* è la storia dei giorni (e delle notti) di una Office lady, raccontata con l'accento di Osaka. *Ai no wakakusa-san monogatari* è la storia di quattro sorelle e due gatti, che lavorano in ufficio. In sostanza, ancora una volta Anno stupisce il pubblico, spiazzandolo completamente con le sue trovate.

2000: Furikuri - FLCL

Dopo le discusse e premiate serie televisive la Gainax torna a guardare il mercato degli oav, per una produzione che non vede più Hideaki Anno

nel suo staff, ma che recupera il character design di Yoshiyuki Sadamoto. La serie è prevista in sei episodi, ed al momento in cui questo articolo viene scritto ne sono usciti tre, che sono abbastanza per avere una impressione, ma non per un giudizio, vista la natura particolare dell'opera. Già, perché per chi pensava che gli anime della Gainax senza Anno non sarebbero più stati gli stessi, questi oav saranno una ennesima sorpesa. Fatti proprio i trucchi di *Evangelion* e *KareKano*, *FLCL* è un anime in apparenza totalmente insensato, dove le cose accadono perché è così e basta. Non è possibile nemmeno dire a quale genere appartenga, dato che ha al suo interno momenti narrativi presi dai più disparati stili, e combinati in modo caotico, uniti da un'animazione ora fluidissima, ora molto povera (ed è ovviamente un effetto voluto) o addirittura dalla staticità tipica dei manga... tanto manga da esprimersi con balloon e scritte al vivo! Il character design è molto flessibile, e cambia a seconda dei toni delle scene, così come la colorazione. Insomma, non sappiamo dire se *FLCL* è davvero la nuova frontiera dell'animazione, ma è fuori di dubbio che sia sperimentale e consequenziale a quanto operato da Anno.

?- Aoki Uru - Blue Uru

Guardando in toto alle produzioni Gainax è evidente quanto lo storico studio stia tentando di essere originale, anche a scapito di scontentare i fan, ma a parte l'iniziale successo di *Honneamise*, ogni altra produzione è stata un successo, ed oltre all'animazione sono stati prodotti anche cd-rom e videogiochi. Fra questi ultimi spicca ***Blue Uru***, il film che tanti anni fa era stato progettato come seguito di Honneamise, da Okada e Yamaga, e di cui sono rimaste tutte le illustrazioni originali di Sadamoto (pubblicate poi nei suoi due libri *Alpha* e *Der Mond*). Difficile dire se questo film vedrà mai la luce, ma è certo che rispetto al 1984 le potenzialità ed i mezzi dello studio sono cambiati di molto, come i suoi obiettivi in fatto di animazione. Ogni opera è però figlia di un particolare momento del pensiero dei suoi autori, e sicuramente ha segnato gli anni '90. Avendo presente *FLCL* ci si chiede dove potrà mai evolversi questo stile, se davvero non si è già raggiunto il limite estremo (ma già lo si pensava con *KareKano* e prima ancora con *Eva*), quindi non ci resta altro che rimanere in attesa, ed aspettare il prossimo capolavoro Gainax. Nel bene e nel male...

A cura di Marco Montericcio

Feel 100%

Esplorando il territorio dei *manwa* sentimentali ci si imbatte in un genere formale pressochè assente nel manwa avventuroso: il bianco e nero. Infatti la maggior parte dei fumetti "*rosa*" è pubblicato all'interno di corpose riviste-contenitore, perciò il b&n permette di abbassare i costi. Le riviste di questo tipo sono dedicate soprattutto a "*idol*" di musica e cinema, ma i fumetti occupano una posizione preminente e spesso riscuotono un notevole successo. E' il caso di "***Feel 100%***" di ***Lau Wan Kit***, edito dalla ***CultureCom*** e serializzato sulla rivista omonima dal 1992 al 1999 fino alla conclusione della prima serie (raccolta in undici volumi). La storia è incentrata sul più classico degli spunti: il triangolo amoroso. Protagonisti maschili della vicenda sono ***Paul Lee*** e ***Jerry Mat***, due giovani yuppies di Hong Kong che lavorano nel campo della pubblicità. Vizio comune a ***Paul*** e ***Jerry*** è fare il filo alle belle ragazze, ma mentre il secondo è posato e dagli atteggiamenti raffinati, il primo è vivace, spiritoso e fondamentalmente "*buffone*" (anche se capace di sentimenti profondi). L'annosa amicizia tra i due viene messa alla prova quando entrambi fanno la conoscenza di un dolcissima ragazza: ***Cherie***, insegnante di scuola serale. ***Paul***, in particolare, si prende una cotta con i controfiocchi, ma le sue speranze vengono subito frustrate quando ***Cherie*** gli rivela di preferire ***Jerry***: il ragazzo non sarà mai altro che un "***buon amico***". Nonostante la delusione Paul non si dà per vinto e fa di tutto per star vicino a ***Cherie***, sperando che questa prima o poi lo ricambi. I suoi goffi tentativi sfociano puntualmente nel ridicolo.

Nel frattempo la storia d'amore fra ***Jerry*** e ***Cherie*** non ingrana. Questo a causa del ragazzo, che per ragioni riguardanti il suo passato, rifiuta di legarsi stabilmente alla fanciulla. Infatti è il figlio illegittimo di un ricco uomo d'affari che abbandono sia lui sia la madre. Per vendicarsi, qualche tempo dopo la morte della genitrice, ***Jerry*** tento di sedurre la figlia legittima del padre (sua sorellastra). Ci riuscì, ma solo per scoprirsi innamorato a sua volta. La ragazza è così rimasta psichicamente squilibrata, mentre ***Jerry*** non vuole (e forse non sa) più amare veramente nessun'altra donna.

Come si può intuire dalla trama, "***Feel 100%***" esprime sentimenti molto eterogenei. La storia, allegra e

Feel 100%

spassosa quando è in scena ***Paul***, diventa lacrimevole e malinconica quando l'obiettivo si sposta in direzione dell'amico.
Eppure tutti i personaggi sono immediatamente accattivanti: persino ***Jerry***, che pure si comporta spesso in maniera egoista, non risulta mai antipatico.
Le vicende si interrompono all'undicesimo volumetto con la conclusione della prima serie.
In una nota ***Lau Wan Kit*** informa i lettori di volersi prendere una pausa di riposo, quindi "***Feel 100%***" è interrotto a tempo indeterminato. Siccome dall'ultimo episodio è passato oltre un anno si spera che l'autore si decida a riprendere presto in mano i pennelli! L'ultimo volume si conclude, comunque, con una nota ottimistica: dopo tante traversie ***Paul*** e ***Cherie***, finalmente, si abbracciano e si baciano (ma di questo noi vediamo solo l'ombra proiettata sul muro, ma è più toccante).
Lo stile di disegno di ***Lau Wan Kit*** è quello semirealistico dei manwa "*rosa*", ben lontano sia dal realismo "*alla Ikegami*" sia dalle astrazioni tipiche del genere shojo.
Fa un certo effetto vedere buffissime espressioni facciali su fondali curati al millimetro: una miscela di realtà e "*deformed*" perfettamente equilibrata che trova riscontro anche in qualche popolare manga.

MARE SPAZIALE BLUE NOAH

INTRODUZIONE:

Questo mese nella rubrica "*Anime Mito*", vi parliamo di una serie di fantascienza, divenuta nel nostro paese, un "classico": si tratta di "Blue Noah, mare spaziale", conosciuta nel Paese del Sol Levante con il titolo di "Uchu Kubo Blue Noah". L'anime, pubblicato in Italia in due mega box dalla Yamato Video, riprende (come vedremo poco più avanti) alcuni degli stilemi fondamentali di "Uchu Senkan Yamato" di Leiji Matsumoto. Infatti sono molti i punti di contatto tra i due cartoni animati, a cominciare dalla presentazione di un giovane ed inesperto equipaggio, fino alla guerra con un popolo alieno invasore.

Nella nostra penisola è arrivata per l'incredibile somiglianza con la prima, che precedentemente aveva ottenuto un buon successo.

In Giappone l'anime non ha, invece, ottenuto un gran seguito, perchè veniva considerata solo un colone dell'altra, vero colossal animato.

Nonostante in questo stesso mese uscirà il sesto volume di "Fenomeno Anime", abbiamo pensato di proseguire il discorso iniziato con "Uchu Senkan Yamato".

CARATTERISTICHE TECNICHE:

Il cartone animato di Blue Noah è stato trasmesso (naturalmente in Giappone) a partire dal 13 Ottobre 1979 ed è terminato il 30 Marzo dell'anno successivo. In tutto, l'anime consta di 24 puntate, realizzate dal medesimo creatore della versione televisiva di "Uchu Senkan Yamato", ovvero Yoshinobu Nishizaki. Da ciò nasce la grande somiglianza tra i due anime. In effetti le premesse di entrambi e il resto del canovaccio sono i medesimi: vi è una guerra tra terrestri ed alieni, che vogliono far loro il nostro pianeta; una nave da battaglia viene costruita e viene attrezzata dopo un lungo viaggio per sopportare la "volata spaziale"; sono entrambe

dotate di un potente raggio di energia; ed infine il protagonista possiede lo stesso carisma.
Nonostante tutto però "Uchu Kubo Blue Noah" (traducibile in italiano come "Blue Noah, la portaerei dello spazio") non ha lo stesso fascino del predecessore. Infatti la carica emotiva derivante dai trascorsi della Yamato (non dimentichiamoci che era una nave della Seconda Guerra Mondiale, affondata proprio il giorno dell'innaugurazione) e il significato stesso che le attribuisce Leiji Matsumoto, il suo autore.
Dal punto di vista tecnico si nota il tratto tipico della fine degli anni settanta ed inizio di quelli ottanta: simil-realistico, sporco e pesante. Le animazioni sono piuttosto fluide, ma non sono nulla di eccezionale. Neanche le musiche riescono a colmare le lacune degli altri "settori". Il lavoro di Nishizaki è comunque encomiabile per la passione rivolta al prodotto, con il quale pensava di far rivivere i fasti della Yamato. Purtroppo, così non è stato. In altre parole "Blue Noah ,mare spaziale" (questo il titolo italiano) è una buona serie senza troppe pretese che si lascia guardare per la buona sceneggiatura, ma vuota di originalità.

LA TRAMA:
Una nuova minaccia aliena si abbatte sulla nostra amata Terra. Questa volta sono il popolo di Gotham, che sono alla ricerca di un nuovo pianeta da colonizzare (dato che il loro, ovviamente, è morente). L'unica speranza dell'umanità è riposta in un progetto segreto del governo: essendo a conoscenza dell'imminente pericolo, avevano deciso di costruire una grande portaerei, in grado di solcare lo spazio. La serie si apre con l'attacco extraterrestre, che porta distruzione nel luogo vicino all'accademia dove studia il protagonista, Makoto. Il ragazzo soffre per la mancanza del padre, ma durante l'assalto viene a sapere che il genitore se ne era andato in precedenza per progettare la Blue Noah, l'unica astronave che può fermare l'avanzata aliena. Makoto, entrato per sbaglio nella galleria che conduce alla sala di comando, è costretto a iniziare una battaglia disperata per la Terra. Insieme ai suoi compagni di accademia (e sot-

BLUE NOAH

Titolo originale: "Uchu Kaiko Blue Noah" ("Blue Noah, la portaerei dello spazio")
Titolo italiano: "Blue Noah, mare spaziale"
Trasmesso dal 13/10/1979 al 30/03/1980 **N° episodi:** 24
Autori: Yoshinobu Nishizaki **Produzione:** Office Academy

il Comandante Domon) decide di far solcare la Blue Noah verso il Triangolo delle Bermude dove verrà attrezzata per sostenere il viaggio spaziale. Nella trama principale si inseriscono numerose sottotrame come i vari rapporti che si instaurano tra i protagonisti: ad esempio, possiamo ricordare quello tra Kei (l'unica ragazza della nave) e Domon. Scoprendo di essere la figlia del comandante, e dopo un'iniziale rifiuto, decide di aggregarsi alla squadra e di combattere assieme a loro, rischiando, se necessario anche la vita. Nonostante tutte le difficoltà, l'equipaggio riesce nel suo intento e vince la disperata guerra contro i Gothamiani (ma che casualità eccezionale…).

I PERSONAGGI:

Makoto: è il protagonista delle vicende. Di carattere indomito, soffre per la mancanza del padre. E' molto coraggioso e non ha nessuna esitazione nei momenti critici, sebbene sappia di poter morire in ogni istante. Alla fine della seriediverrà il comandante della Blue Noah e si metterà insieme a Kei (la figlia di Domon).

Kei: è la figlia del primo Comandante della Blue Noah, Domon. Il rapporto tra i due, all'inizio, è moto difficile, perchè la ragazza non riesce ad accettare il fatto di essere stata abbandonata dal padre. Con il tempo imparerà che è stata una decisione necessaria e ad apprezzare il lavoro di Domon. Sempre più sicura e decisa si metterà, alla fine delle vicende, insieme a Makoto.

Domon: è il comandante della Blue Noah. Di carattere calmo e posato, vuole salvare la Terra dalla minaccia aliena. Non si preoccupa della sua salute e continua a combattere nonostante sappia di avere i giorni contati. E' il padre di Kei e, negli ultimi episodi, affida il comando della nave a Mokoto, ritenendolo l'unico in grado di prendere il suo posto. Popolo di Gotham: sono i nemici della serie animata. Vogliono impossessarsi del nostro pianeta per trovare una seconda patria, dal momento che il loro pianeta è morente. La loro caratterizzazione è molto approsimativa, per lasciare più spazio agli eroi della Blue Noah. Sembrano sempre attaccare in maniera lucida e non hanno nessuna esitazione in battaglia.

CONCLUSIONI:

Il cartone animato "Blue Noah, mare spaziale" è, in conclusione, un discreto prodotto, troppo simile al suo predecessore per potersi definire originale e per trovare ricordo negli appassionati. Per tutti rimarrà sempre il clone di "Uchu Senkan Yamato".

Rock'n'comics presenta

La terra delle ombre

"Questa è la terra delle ombre
e il terrore negli occhi di uno spirito
privo del tempo dei ricordi che fuggono

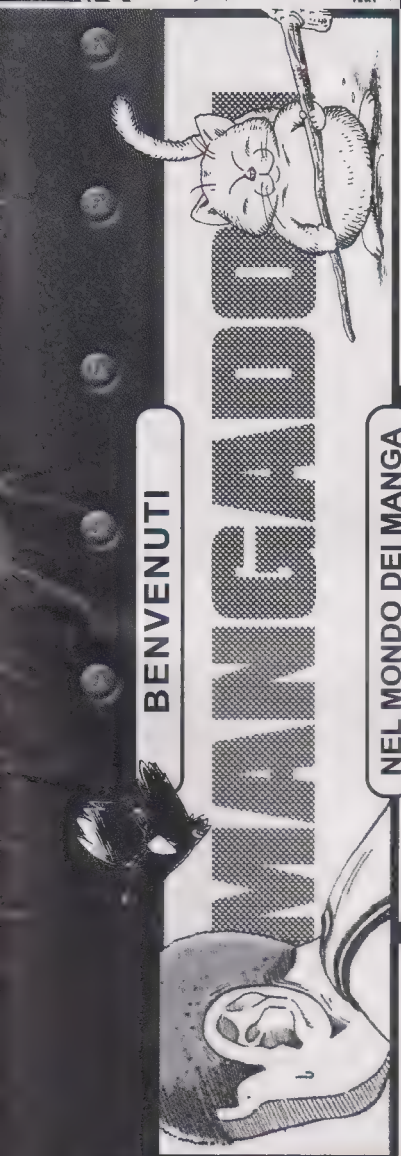
che nasconderà il tuo dolore
giovane elfa di Cynwest?

L'alba è qui vuoto ricordo d'ombre
solo notti di terribili ululati
privo ciò che resta dell'antica patria

che ti ridonerà la luce
graziosa elfa di Cynwest?"

In tutte le fumetterie

NEWSMANGA



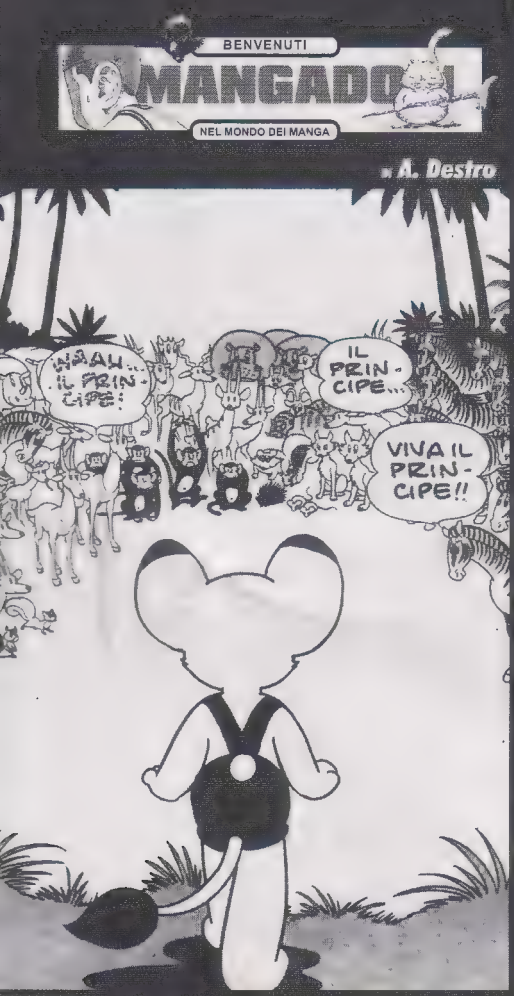
Eccoci a dare uno sguardo a quanto esce in fatto di manga in Giappone: ***Akihiro Ito***, noto in Italia per il suo "***Geobreeders***", ha iniziato una collaborazione con la casa editrice ***Shogagukan***, iniziando un nuovo manga intitolato "***Wilderness***", che tratta le gesta di un mercenario.
E' finalmente uscito anche il primo volume di "***Mr. Japan***", il nuovo manga di ***Takashi Shiina***, con cui questo autore ha dimostrato una grande versatilità di contenuti, ambientando una storia nel Giappone dei samurai. Cattive nuove invece per "***Bastard!!***" La serializzazione degli episodi per il nuovo volume è ancora in alto mare, e la ***Shueisha*** ha deciso di spostare il manga dal settimanale ***Shonen Jump*** al mensile ***Ultra Jump***, dal prossimo gennaio. Proseguono invece spedite le raccolte in volumetto di "***I''s***", "***One Piece***" e "***Yu-gi-oh***", che hanno raggiunto rispettivamente quota 16, 20 e 15 volumetti.

Manga Mito
Kimba
Manga Inediti
Ai ga Tomaranai
Recensioni Italiane
Gundam 0079
Il Vampiro che Ride

Layla e Rei © Mediaworks, Yu Kinutani

ITALIA

Ancora nuove sul fronte manga. Infatti il settore italiano dei fumetti giapponesi propone una serie di interessanti uscite per i prossimi mesi.
La ***Planet Manga*** amplierà in maniera sensibile il suo parco prodotti. Per cominciare avremo "***IT***" di ***Toshiki Yui***, apprezzato autore di "**Kirara**" (manga che recentemente ha goduto di una trasposizione animata nel Paese del Sol Levante). La storia racconta il viaggio temporale di un gruppo di uomini capitanati dalla bella ***Kefari***, che arriva al nostro presente per proteggere una certa ***Itsuki Shinnouji***, la cui vita è indispensabile per il futuro dell'umanità.
Avremo poi "***Layla e Rei***", di ***Yu Kinutani*** (autore di "**Angel Arm**"): ***Layla*** e ***Rei*** sono due supereroi che devono proteggere la Terra dalle mire di un malvagio scienziato, intenzionato a scoprire il segreto di una potentissima arma biologica.
Per questo mese è tutto, arrivederci alla prossima.



MANGA

MITO

Kimba

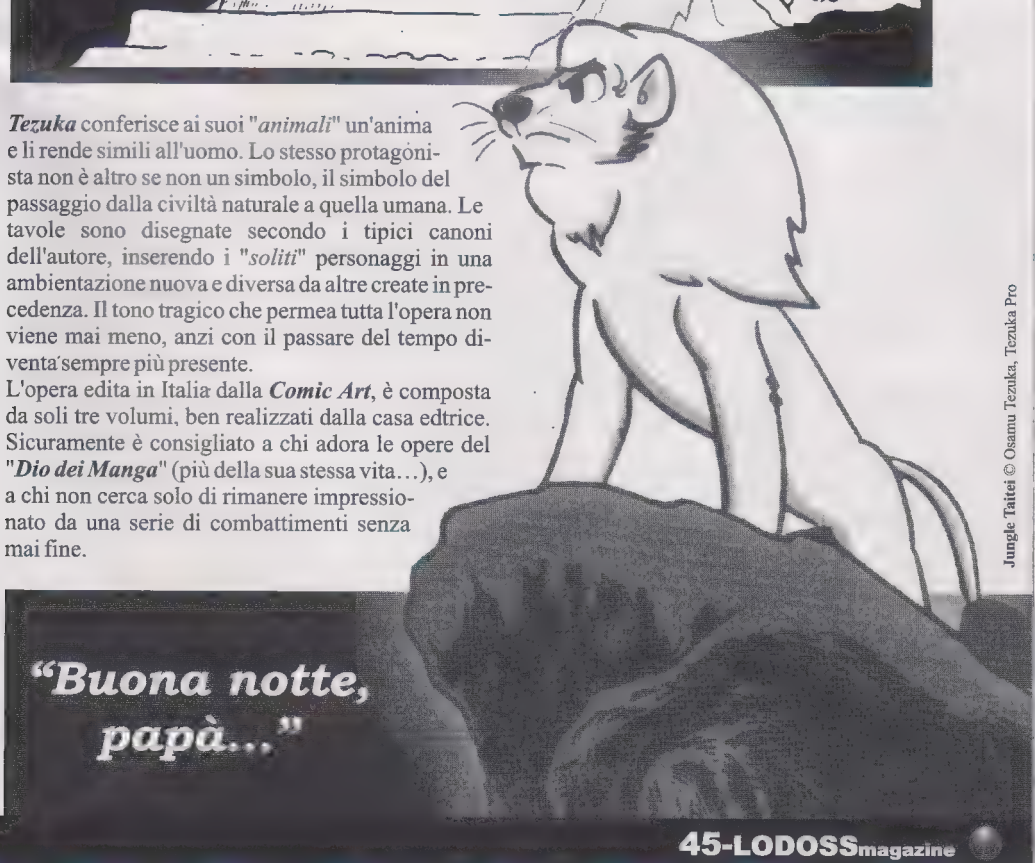
il leone bianco

Tra le tante opere che hanno visto la luce per mano di ***Osamu Tezuka***, una delle più affascinanti e, allo stesso tempo, drammatiche è "***Jungle Taitei***", meglio noto nel nostro pese come "***Kimba, il leone bianco***". Pubblicato in origine sulla rivista nipponica "***Manga Shonen***", dal 1950 fino al 1954, ha goduto di due trasposizioni animate e, nel corso degli anni novanta è stato addirittura utilizzato come base per la realizzazione del film della *Disney*, "*Il re leone*". Infatti tra le due serie, il paragone è necessario, in quanto il prodotto americano è una palese imitazione degli avvenimenti narrati nella storia ideata dal "***Dio dei Manga***". Ogni sequenza porta alla memoria di ogni anime-fan di vecchia data qualche spezzone del cartone animato dedicato al piccolo leoncino bianco.

Veniamo subito alla trama. Nella giungla africana, ***Pandja*** è il sovrano incontrastato del regno. La pace e la tranquillità vigono grazie alla forza del suo sovrano. A turbare la quiete, arrivano alcuni cacciatori bianchi, che legano con gli indigeni del luogo. La loro missione è quella di uccidere il leone. Con un perfido stratagemma riescono a far cader in trappola ***Pandja***, che si sacrifica per salvare l'adorata "*sposina*". Purtroppo ogni suo sforzo è vano e, dopo una furiosa lotta, cade morto a terra. La sua compagna viene portata su una nave per diventare l'attrazione principale di uno zoo cittadino. Essendo in cinta, partorisce uno splendido cucciolo, a cui da nome ***Kimba***. Il suo destino è quello di diventare il nuovo re della giungla e, per questo motivo, viene fatto scappare dalla madre dalla nave su cui stavano viaggiando. Aiutato da un simpatico topolino, riesce a sopravvivere alle tempestose acque e alle varie insidie in esso celate. Nel suo peregrinare, raggiunge, però, la civiltà umana. Infatti incontra e diventa amico di un ragazzino giapponese di nome ***Kenichi*** e vivendo con il giovane impara il significato del termine "*società umana*". Una volta ritornato nella giungla impone un ordine più simile a quello della civiltà dell'uomo piuttosto che quello di natura. Con le tavole (!?!) passano gli anni del leoncino, che diventa un vero re della foresta, degno erede del defunto padre. Il finale è tragico: per salvare la vita ad un suo amico umano, ***Kimba*** decide di sacrificarsi e di permettere al compagno di sopravvivere al freddo dell'inverno.

Tezuka conferisce ai suoi "*animali*" un'anima e li rende simili all'uomo. Lo stesso protagonista non è altro se non un simbolo, il simbolo del passaggio dalla civiltà naturale a quella umana. Le tavole sono disegnate secondo i tipici canoni dell'autore, inserendo i "*soliti*" personaggi in una ambientazione nuova e diversa da altre create in precedenza. Il tono tragico che permea tutta l'opera non viene mai meno, anzi con il passare del tempo diventa sempre più presente.

L'opera edita in Italia dalla ***Comic Art***, è composta da soli tre volumi, ben realizzati dalla casa edtrice. Sicuramente è consigliato a chi adora le opere del "***Dio dei Manga***" (più della sua stessa vita…), e a chi non cerca solo di rimanere impressionato da una serie di combattimenti senza mai fine.



Jungle Taitei © Osamu Tezuka, Tezuka Pro

© Ken Akamatsu, Kodansha

BENVENUTI

MANGADO

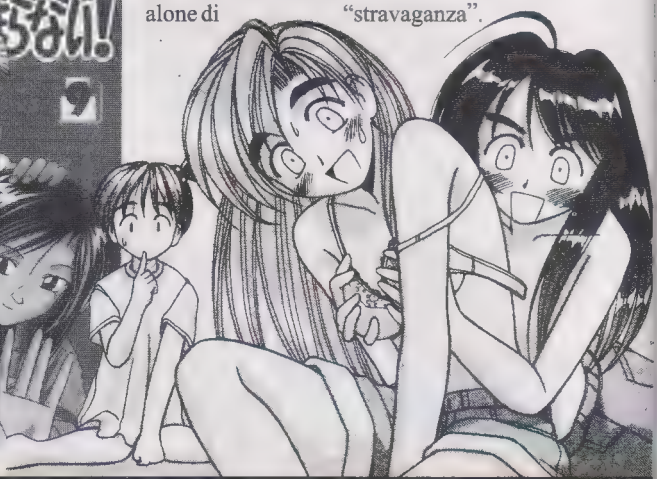
NEL MONDO DEI MANGA

A cura di Andrea Destro

アイが止まらない! A-I think so!

Ai ga Tomaranai

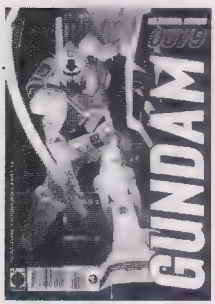
Questo mese nella rubrica dedicata ai manga originali, vi parliamo di "***Ai ga Tomaranai***", il successo cartaceo, precedente a "***Love Hina***", di ***Ken Akamatsu***. Questo autore, sconosciuto nel nostro paese, ma famosisimo in Giappone, è da qualche anno dedito nel creare fumetti che si inseriscono nel genere delle commedie sentimentali."***Ai ga Tomaranai***", che in italiano significa "***L'amore non si ferma***", racconta la storia di un ragazzo come tanti, timido con le ragazze, ma molto bravo nell'usare il computer. E' proprio grazie a questa sua capacità che riesce a dar vita a ***Thirty***, un programma di "***intrattenimento sentimentale***", tanto di moda in Giappone. A causa di un problema elettrico, però, dallo schermo si materializza la bella ragazza protagonista del gioco e… inizia a convivere con il nostro!! Da una situazione imbarazzante nasce quella che sarà la più bella avventura di ***Hiroshi***, che maturerà e diverrà più sicuro di se stesso. Il manga composto da nove volumi è edito in giappone dalla ***Shogakukan*** e può essere visto come il "*nuovo*" "***Video Girl Ai***", famoso fumetto del bravo ***Masakazu Katsura*** (pubblicato nel nostro paese dalla **Star Comics**). Nonostante la somiglianza con il precedente titolo, "***Ai ga Tomaranai***" (sottotitolato "**I think so!**", "**Io la penso così!**"), contiene elementi originali ed interessanti che rendono l'opera un prodotto completo, come l'inserimento dei combattimenti, che donano al fumetto un alone di "stravaganza".

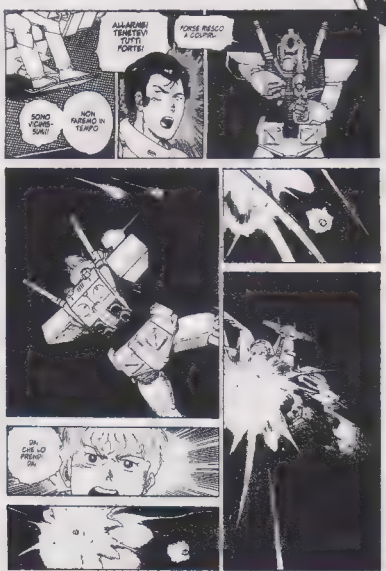


A cura di Andrea Destro

GUNDAM 0079

Finalmente ritorna in Italia la saga robotica più realistica mai concepita: naturalmente vi sto parlando di "***Gundam 0079***". L'opera, disegnata dal bravo ***Kazuhisa Kondo*** su sceneggiatura di ***Hajime Yadate*** e ***Yoshiyuki Tomino***, è un vero gioiello cartaceo. Infatti oltre a presentare una storia appassionante, gode di un buon disegno. Entrambi sono elementi rari per un fumetto tratto da una serie televisiva dedicata al *Mobile Suit*: questo avviene perchè ci si basa più sulla popolarità piuttosto che sulla qualita.
La storia (che tutti conoscerete, altrimenti per approfondimenti vi rinvio ai due volumi di "**Fenomeno Anime**" incentrati sui robot) narra le peripezie di un gruppo di ragazzi, tra i quali spicca il valoroso ***Amuro Rey***, che, costretti ad impugnare le armi per sopravvivere, intraprendono una dura guerra che li temprerà nel corpo e nello spirito. L'elemento di notevole risalto all'interno del manga è il rapporto di rivalità/competizione tra ***Amuro*** e ***Char***, che inizierà fin dalle prime tavole per concludersi solo alla fine. Il tratto dell'autore è molto particolare, risaltando soprattutto nella descrizione dei mecha dei vari ***Gundam*** e ***Zack***. Gli avvenimenti sono gli stessi della serie animata, visti sotto la medesima prospettiva. Grazie a quest'opera il nome di ***Kazuhisa Kondo*** è entrato a pieno diritto tra quello degli artefici del successo del ***Gundam***: come precedentemente detto, è l'unica trasposizione cartacea di rilievo tra tutte quelle disegnate, anche se, va detto, a suo tempo anche la versione di **Gundam War in The Pocket** a suo serializzata su **Kappa magazine** ottenne un discreto seguito di pubblico..
Sicuramente, il "***Gundam 0079***" è un'opera imperdibile per tutti gli appassionati del mitico robot, ma anche per tutti coloro che cercano un "*qualcosa in più*" in un fumetto, quel pizzico di cura meticolosa, che sfora quasi nel feticismo fumettistico.
Edito dalla Planet Manga.





IL VAMPIRO CHE RIDE

La **Coconino Press** è una casa editrice appena entrata nel settore dei manga. "Il Vampiro che ride", di **Suehiro Maruo** è una delle prime opere pubblicate nel nostro paese dalla sopracitata ditta.
Il fumetto si presenta subito come un'opera dal taglio adulto e, soprattutto, dedicata ad un pubblico decisamente maturo.
Una donna dall'aspetto orribile e da tutti chiamata la "donna-cammello" nasconde un segreto: in realtà è un vampiro. Si nutre del sangue di alcuni ignari malcapitati e conduce un'esistenza in completa solitudine. Tutto questo almeno fino a quando non entra in contatto con uno studente delle medie, un certo Mori. Lui è il l'essere umano che la donna ha sempre cercato, una specie di predestinato. Anche lui diventa un vampiro, così come lo diventa (per mano di quest'ultimo) anche la bella **Luna Miyawaki**, una ragazza sola in un mondo ostile.

Il quadro che ci viene proposto dall'autore è un terribile ed oscuro spaccato di vita quotidiana, e, più precisamente, quella dei due ragazzi protagonisti della storia.
La parola vampiro non ha lo stesso significato che le viene dato da noi occidentali: per **Suehiro Maruo** con tale termine viene indicata una persona malvagia, che si comporta con degli atteggiamenti contrari alla normalità (o perlomeno a quelle che Mori e Luna considerano tale).
Il tratto dell'autore è realistico e i molti stacchi chiaroscurali rendono appieno l'atmosfera della storia. Le pagine sembrano intrise dello stesso sangue che scorre a fiumi dalle vittime, che, non sempre, sembrano tali al lettore.
Sicuramente è un ottimo prodotto, non adatto, però, a tutti gli appassionati di fumetti giapponesi. E' un'opera ermetica che nasconde mille sfaccettature e mille modi di lettura.

SPECIALE Referendum

COSA TI PIACE DI PIÙ DI LODOSS

DAI UN VOTO (DA 1 A 10) A QUESTE RUBRICHE:

FOCUS	
ANIME MITO	
DOSSIER	
LA POSTA - RISPONDE BRIX	
ANIMATION FANDOM	
MANGADOM	
HOTLINE	
ANGOLO MANWA	
VISTI DA VICINO	
D-ZONE	

AD ESTRAZIONE:

1° PREMIO: ABBONAMENTO A 12 NUMERI DI LODOSS MAGAZINE

2° PREMIO: FENOMENO ANIME VOL. 04
FENOMENO ANIME VOL. 05

3° PREMIO: COLLANA COMPLETA DI JULIET

DATI ANAGRAFICI:

NOME.....

COGNOME.....

INDIRIZZO.....

CITTÀ.....CAP.....

TELEFONO.....

ETÀ.....

Nel prossimo numero di

LODOSS

Mega dossier

UTENA

E inoltre tantissime news, curiosità e anteprime nelle tre rubriche **Animation Fandom**, **D-Zone** e **Mangadom**

LODOSS

CINQUANTA

Inserto speciale Rock'n'Comics preview

LUNA(C) Anaiema/Rock'n'Comics

ROCK'N'COMICS

E' finalmente disponibile il secondo BOX di FA

In vendita presso le migliori librerie specializzate!

Contiene i volumi della collana omonima dedicati alla Sci-Fi (6) ed ai robot (4 e 5). Tutta l'animazione spaziale degli ultimi quarant'anni sviscerata e analizzata. Una delle produzioni più complete sul tema uscite finora nel nostro Paese. Un'opera imperdibile. Circa cinquecento pagine di dati, trame, approfondimenti e schede antologiche.

Dragonball
THE ANIMATION

Richiedetelo in tutte le librerie specializzate!!

Highly Recommended by

LODOSS Serie III